

ΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ COMPUTERS & GAMES

# USER

ΤΕΥΧΟΣ 64

ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1995

ΔΡΧ. 900

# AMIGA

**Η ΜΕΓΑΛΗ ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ!**

ΔΩΡΟ  
ΔΙΣΚΕΤΑ 3.5



**MEGA REVIEW**

**MORTAL KOMBAT 3**

**CRUSADER • FADE TO BLACK**

**FATAL RACING • BURIED IN TIME**

**THE FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN**

**18 ΣΕΛΙΔΕΣ**  
**ΛΥΣΕΙΣ & TIPS**

**ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ: BMG / ROWAN**





# AMIGA

## JAGUAR

000000

## SEGA



## PlayStation

## ROM 3DO



## GAMES PC

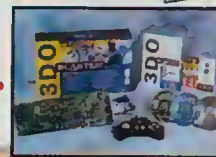
CD ROM: NBA JAM - MORTAL KOMBAT 3 - FATAL RACING  
ALIENS - COMMAND & CONQUER - FADE TO BLACK

(OEM): BENEATH A STEEL SKY - KINGS QUEST IV - ENCARTA '95  
MAD DOG 2 - PRINT SHOP DELUXE - ΕΡΩΤΙΚΑ

ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ  
ΑΝΑΛΩΣΗΜΑ  
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ  
ΠΛΗΡΗ ΣΕΙΡΑ  
ALFA DATA  
QUICK SHOT K.A.



KANTE TO PC ΣΑΣ 3DO



## THE PLAYERS

# TELECLUB

## SHOP

Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ  
ΑΛΥΣΙΔΑ  
ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ  
ΤΩΡΑ ΚΑΙ Η ΠΙΟ  
ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΗ  
ΣΤΑ VIDEO  
GAMES

### ΠΕΙΡΑΙΑ

ΚΟΥΝΤΟΥΡΙΟΤΟΥ 166-  
168 & ΣΩΤΗΡΟΣ  
Τηλ.: 4227097

### ΑΘΗΝΑ

ΘΗΣΕΩΣ 60 ΚΑΛΙΘΕΑ  
ΤΗΛ. (01) 9574371 - 2  
FAX 9588503

### ΑΘΗΝΑ

ΙΛΙΟΥ & ΠΛΑΤΩΝΟΣ 20  
ΑΓ. ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ  
ΤΗΛ. (01) 2619059

### ΒΟΛΟΣ

Κ.ΚΑΡΤΑΛΗ 100  
Τηλ.: 0421-35449  
Fax: 0421-26620

### ΚΑΛΑΜΑΤΑ

ΠΑΝΑΓΙΩΤΗ ΚΑΙΣΑΡΗ 4  
Τηλ.: 0721-94479

### ΟΕΣ/ΝΙΚΗ

ΒΑΣ.ΓΕΩΡΓΙΟΥ 23  
Τηλ.: 031- 85386



ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ  
HD-850 MB 46.900  
HD-1.08GB 55.900

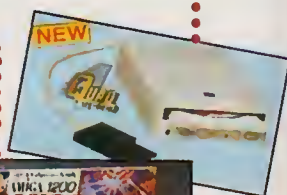
ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΜΝΗΜΗΣ  
SIMM 4MB - 72 PIN - 30.900  
SIMM 8MB - 72 PIN - 59.900



### ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ AMIGA-PC

MONITOR AMIGA M1438-S (MULTISYNC) 99.900  
MONITOR PHILIPS - STEREO 55.000  
MONITOR MIKROVITEC - 1438 (MULTISYNC) 109.000  
JOYSTICK - MOUSE - JOYPAD - ΚΑΛΩΔΙΑ - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

A1200 + 2GAME ORIGINAL  
+ 20 ΔΙΣΚΕΤΕΣ + GAMES  
+ 1 JOYSTICK + 1 MOUSE  
+ PAD + 1 ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΗ ΔΙΣΚΕΤΑ  
+ ORGANISER  
+ DATASTORE V1,1  
+ WORDWORTH 4SE  
+ TURBOCALC V3,5  
+ PERSONAL PAINT 6,4  
+ PHOTOGENICS 1,1A  
+ GAMES: PINBALL, MANIA, WHIZZ  
ΤΙΜΗ 119.000!!!



- VIPER 030/28MHZ 37.900
- COBRA 030/28MHZ MMU 37.900
- COBRA 030/40MHZ 65.900
- MONGOOSE 030/50MHZ-MMU 99.900




## ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ

- ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18%
- ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΔΕΧΟΥΝ ΜΕΧΡΙ ΕΞΑΝΤΛΗΣΕΩΣ ΤΟΥ ΣΤΟΚ
- ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ







ΟΙ ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ  
ΚΑΙ ΟΛΟ  
ΤΟ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ  
ΠΟΥ ΕΡΓΑΖΕΤΑΙ  
ΣΤΟ USER  
ΣΑΣ ΕΥΧΕΤΑΙ

ΚΑΛΑ  
ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΑ



# USER

**ΑΡΙΘ.ΦΥΛΛΟΥ 64 ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ • 95**



## 4 ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

## 7 ΓΡΑΜΜΑ

## 8 EDITORIAL

## 10 NEWS

## 14 PREVIEWS

## 18 ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

Όλα όσα αφορούν το νέο παιχνίδι της Century Interactive, Bermuda Syndrome, που αναμένεται να δημιουργήσει αίσθηση το 1996.

## 22 MEGA REVIEW: MORTAL KOMBAT 3

Οτι και να πούμε είναι λίγο...

## 26 THE FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

Ένα εισαγωγικό adventure για την Amiga! Μην σας παραπλανήσει ο τίτλος γιατί το παιχνίδι έχει να κάνει με αεροσκάφη...

## 30 FATAL RACING

Άλλο ένα καλό racing game που κυκλοφορεί αυτή την εποχή και που αν δεν υπήρχε στο προσκήνιο το Need for Speed σίγουρα θα σημειώνει πολύ μεγαλύτερη επιτυχία από αυτή που τώρα θα σημειώσει.

## 33 CONQUEST

Ένα παιχνίδι στρατηγικής για την Amiga στην δημιουργία του οποίου συμμετείχαν και χρήστες...

## 34 FADE TO BLACK

Ένα φανταστικό adventure που θα σας συναρπάσει. Πρέπει να δραστηρεύεστε από την φυλακή υπήστης ασφαλείας στην οποία βρίσκεστε. Πιστέψτε ότι δεν είναι καθόλου εύκολο...

## 38 3D ULTRA PINBALL OUTPOST ODYSSEY

Ένα ακόμη φλιπεράκι που έρχεται να προστεθεί στον μακρύ κατάλογο με τα παιχνίδια του είδους που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή στην αγορά. Είναι πάντως από τα πολύ προσεγμένα και καλοδουλεμένα παιχνίδια.

## 40 BURIED IN TIME

Ένα adventure που τρέχει κάτω από τα Windows και που θα σας στείλει σε επικίνδυνες αποστολές.



#### 42 CRUSADER

Ένα δυναμικό παιχνίδι που ήδη έχει ενθουσιάσει όλους όσους το έπαιξαν. Ο κόκκινος μαχητής σας περιμένει...

#### 46 COLONIZATION

Στα βήματα του Pirates και του Civilization ο φοβερός και τρομερός Sid Meyer ολοκληρώνει την τριλογία του...

#### 50 ΑΦΙΕΡΩΜΑ

Όλα τα παιχνίδια της Compart που αναμένονται την νέα χρονιά...

#### 53 SPELLSHOP

Οι πιο καυτές λύσεις παιχνιδιών...

#### 70 NAVY STRIKE

Όλα όσα αφορούν τον νέο καταπληκτικό εξομειωτή της γνωστής για τους πετυχημένους της εξομειωτές Rowan.

#### 72 ΟΔΗΓΙΕΣ

Πληροφορίες για το περιεχόμενο της δισκέτας που θα βρείτε στο εξώφυλλο του περιοδικού.

#### 74 ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ

Ο Ian Mathias, επικεφαλής του τομέα παιχνιδιών της BMG, μιλάει για όλους και για όλα...

#### 78 ΤΕΤΑΡΤΗ ΔΙΑΣΤΑΣΗ

Η επόμενη διάσταση στον χώρο των υπολογιστών.

#### 80 WORKBENCH

Η στήλη που είναι αφιερωμένη στους Amiga users.

#### 82 100 ΤΡΟΠΟΙ ΦΑΓΟΥΡΑΣ

Για όσους ξύνονται...

#### 84 ΧΟΡΕΥΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΑ ΒΥΤΕΣ

Για τρελλούς χορευτές...

#### 86 ΠΑΛΙΑ ΤΕΥΧΗ

#### 88 TIPS

#### 90 ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

#### 95 ΑΓΓΕΛΙΕΣ

#### 97 ΚΟΥΠΟΝΙΑ



ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 - 136 Τ.Κ. 10442 ΑΘΗΝΑ  
ΤΗΛ. 5144 943 FAX: 5141320

#### ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΚΩΣΤΑΣ ΜΠΟΥΚΗΣ

ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ  
ΓΙΑΝΝΗΣ ΑΪΔΙΝΗΣ

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ  
ΘΟΔΩΡΗΣ ΛΑΪΝΑΣ

#### ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ

ΚΩΣΤΑΣ ΑΓΑΘΟΣ  
DEREK DELA FUENTE  
ΚΩΣΤΑΣ ΜΑΝΟΣ  
Α. ΕΥΑΓΓΕΛΟΥ

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ  
ΝΤΟΡΑ ΤΖΟΥΒΑΡΑ

ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ  
ΒΑΣΙΛΕΙΑ ΒΕΡΒΕΡΑΚΗ

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ  
ΒΑΣΙΛΗΣ ΛΟΥΜΗΣ

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ - DTP  
ΓΙΩΤΑ ΝΕΙΡΟΥ

ΑΓΓΕΛΙΕΣ - ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ  
ΕΦΗ ΔΗΜΗΤΡΑΚΟΠΟΥΛΟΥ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ ΦΙΛΜ  
DELTA GRAPH  
ΤΗΛ.: 5148032

ΜΟΝΤΑΖ  
ΕΛΕΝΗ ΚΟΝΤΟΝΑΤΣΗ

ΕΚΤΥΠΩΣΗ  
ΚΑΡΑΛΗΣ  
ΤΥΠΟΕΚΔΟΤΙΚΗ

ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ  
Π. ΟΚΤΩΡΑΤΟΣ

Απογορεύεται η ολική ή μερική ονοδημοσίευση και ονοποραγωγή χωρίς έγγραφη άδεια της εταιρίας DELTA GRAPH ΕΠΕ.

Οι απόψεις που εκφράζουν οι συντάκτες στο όρθρο τους, δεν ανατεθούν απαραίτητα και θέση του περιοδικού. Οτιδήποτε υλικό παραδίδεται στα περιοδικά περιέρχεται αυτόματα στην κατοχή του, χωρίς υπαχρέωση επιστροφής.



# ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ ΣΤΟ *GAMEPRO*



## ✓ SUPER MARIO

Οδηγός Στρατηγικής

## ✓ ΕΙΔΙΚΟ ΘΕΜΑ:

GAME MAKERS:

Οι δημιουργοί παιχνιδιών

(Τι συμβαίνει στα σχολεία;)

## ✓ Hardware Test

• Nomad: Το νέο φορητό της Sega;

• SEGA SATURN

## ✓ Garfield

Ένας νέος ήρωας για τα video games



## Ακόμη...

- Όλες οι εξελίξεις στον χώρο των video games
- Τι ετοιμάζουν η **SEGA**, η **Commodore**, η **ATARI**, η **Philips**, η **Nintendo** και η **SONY**
- Ποιά coin-op θα εμφανιστούν και πότε;



Ο τελευταίος και πιο σημαντικός, τουλάχιστον για την αγορά, μήνας είναι πλέον γεγονός. Ο Δεκέμβρης είναι γενικά ένας μήνας που όλοι έχουν κάτι να περιμένουν. Οι καταστηματαρχές για την αύξηση του τζίρου, τα παιδιά για το κλείσιμο των σχολείων και για τα δώρα, οι εργαζόμενοι για τον διπλό μισθό...

Εμείς εδώ στο User προσπαθήσαμε σε αυτό το τεύχος να σας προσφέρουμε μία όσο το δυνατόν πιο πλήρη ενημέρωση όχι μόνο για τα όσα συμβαίνουν αυτή τη στιγμή στον χώρο των υπολογιστών (έχουμε την πανηγυρική επιστροφή της Amiga) αλλά και να σας δώσουμε με τα πολλά reviews ολοκαίνουργιων παιχνιδιών μία σαφή εικόνα του τι να αναζητήσετε στα καταστήματα στις γιορτές. Αναμφισβήτητα την παράσταση κλέβει η τρίτη συνέχεια του θρυλικού πια Mortal Kombat την οποία σας παρουσιάζουμε στο Mega Review. Υπάρχουν όμως και πολλά άλλα νέα παιχνίδια που αξίζουν της προσοχής σας. Το Crusader, το Fade to Black καθώς και το The Flight of the Amazon Queen (Amiga) είναι παιχνίδια που πιστεύουμε ότι θα μονοπωλήσουν το ενδιαφέρον όλων όσων αποφασίσουν να κάνουν δώρο στους εαυτούς τους ή σε κάποιον άλλο ένα computer game.

Στο τεύχος αυτό θα βρείτε επίσης ένα Spellshop διαφορετικό από τα προηγούμενα. Αποφασίσαμε, μέρες που είναι, να σας κάνουμε και εμείς ένα μικρό δωράκι για να περάσετε ευχάριστα τις ελεύθερες ώρες σας που σίγουρα αυτό το μήνα θα είναι πολλές. Έτσι λοιπόν σε αυτό το Spellshop θα βρείτε τρεις λύσεις παιχνιδιών στις οποίες συμπεριλαμβάνεται και η λύση του πολύ πρόσφατου και πετυχημένου Phantasmagoria.

Φυσικά στο τεύχος αυτό θα βρείτε ενδιαφέρουσες συνεντεύξεις, πολλά νέα, μία αναδρομή στην ιστορία της Amiga μέσα από τις σελίδες του Workbench καθώς και αναλυτικές

ΚΑΛΑ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΑ!

παρουσιάσεις για το τι θα δούμε το 1996, από απόψεως παιχνιδιών. Αυτό όμως που πραγματικά θα σας ενθουσιάσει είναι χωρίς αμφιβολία η δισκέττα που προσφέραμε και αυτό το μήνα μαζί με το περιοδικό.

Ένα καταπληκτικό παιχνίδι που κινείται στο πνεύμα των ημερών θα σας ψυχαγωγήσει και θα σας διασκεδάσει απόλυτα. Το Jazz Jackrabbit είμαστε βέβαιοι ότι θα σας κατακτήσει! Τελειώνοντας θα ήθελα να σας διαβιβάσω τις ευχές όλων των συντελεστών του περιοδικού. Ελπίζουμε το 1996 να μας βρει όλους καλά. Εμάς για να μπορέσουμε να συνεχίσουμε την προσπάθεια ενημέρωσης και πληροφόρησης σας γύρω από τον χώρο των υπολογιστών και ειδικά των computer games αλλά και εσάς για να συνεχίσετε να μας διαβάζετε...

Ο ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ

*Geoff*

(ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ)

Τεύχος για το Τεύχος



Αυτό ήταν... Περάσαμε το πρώτο μισό της τελευταίας δεκαετίας και οδεύουμε από εδώ και πέρα με γοργά βήματα προς το τέλος του πιο πολυτάραχου αιώνα στην ιστορία της ανθρωπότητας. Ένας αιώνας που τα τελευταία 20 χρόνια σφραγίστηκε από την ανάμιξη της τεχνολογίας σε όλο το φάσμα της ανθρώπινης δραστηριότητας. Τα πάντα τείνουν να λειτουργούν πλέον ηλεκτρονικά και η ζωή μας, είτε μας αρέσει, είτε όχι, περνάει πλέον μπροστά από μία οθόνη, είτε αυτή είναι τηλεόραση, είτε υπολογιστή.

Τα άτομα στην τεχνολογική εξέλιξη είναι καθημερινή υπόθεση και είναι άτομα χωρίς όρια και περιορισμούς. Κάθε μέρα που περνά όλο και κάτι καινούργιο δημιουργείται, κάθε μέρα που περνά οι πειραματισμοί δίνουν την θέση τους στην εφαρμογή.

Τα πάντα πλέον τρέχουν με υπερηχητική ταχύτητα. Οι αποστάσεις μίκρυναν στο ελάχιστο και ακόμη και αυτός ο πάντα σταθερός και ποητής φορές αμείλικτος χρόνος μοιάζει να έχει μπει και αυτός στο παιχνίδι της ταχύτητας. Εγώ, ως πούμε, την στιγμή που κάθησα να γράψω αυτό το κομμάτι συνειδητοποίησα το πόσο γρήγορα πέρασε αυτή η χρονιά.

Το 1995 μας αποχαιρετά και οι σκέψεις που μπορεί ο καθένας να κάνει είναι πολλές. Όχι μόνο για το έγινε αλλά για το τι μας επιφυλάσσει από εδώ και μπρος το



μέλλον. Θα συνεχίσουμε άραγε να ζούμε στην πραγματικότητα ή μήπως θα αρχίσουμε να ζούμε σε μία εικονική; Οι τεχνολογικές φωνάζουν Virtual Reality και τα μυαλά στα κάγκελα...

Από την άλλη μεριά βρισκόμαστε πιο μπροστά σε μία κατάσταση όπου δύσκολα κάποιος μπορεί να διακρίνει τα όρια μεταξύ των ευεγερτικών αποτελεσμάτων της τεχνολογίας αλλά και της εξάρτησης του ανθρώπου από αυτή. Μπαίνουμε στην τελική ευθεία που το τέλος της θα σημάνει το τέλος μιας χιλιετιδίας χωρίς κανείς να γνωρίζει αν κάποιοι συνάνθρωποι μας θα γιορτάσουν με κάποιο ανάλογο τρόπο το τέλος και της επόμενης που θα έρθει κάποτε...

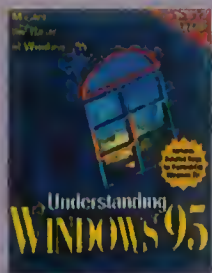
Βρισκόμαστε επίσης σε μία εποχή που η τεχνολογική επανάσταση άρχισε να φέρνει τον άνθρωπο όλο και πιο κοντά στην απομόνωση από τον διπλανό του. Μπορείς πλέον να μην βγαίνεις στα μαγαζιά για να ψωνίσεις γιατί σου δίνεται η δυνα-

τότητα αγοράς προϊόντων είτε μέσω της τηλεόρασης, είτε μέσω του υπολογιστή. Δεν χρειάζεται να πας στο περίπτερο για να αγοράσεις εφημερίδα γιατί και αυτή τη διαβάζεις αυτούσια μέσα από το μόνιτορ ενός υπολογιστή, δεν χρειάζεται καν να πας μέχρι το ταχυδρομείο αφού το E-Mail είναι γρηγορότερο και αποδοτικότερο. Δεν χρειάζεται πλέον ούτε να πας σε κάποιο πανεπιστήμιο αφού μπορείς πλέον να αποκτήσεις ένα πτυχίο με μαθήματα μέσω του υπολογιστή. Αν βρίσκεσαι μάλιστα σε δουλειά ανάλογη με την δική μου μπορείς να μην πηγαίνεις ούτε στα γραφεία της επιχείρησής σου αφού με ένα modem μπορείς άνετα να κάνεις την δουλειά σου. Από την άλλη οι τηλεφωνικές παροχές έρχονται να συμπληρώσουν την όλη διαδικασία προσφέροντας κάθε είδους υπηρεσίες. Με ένα απλό τηλεφώνημα μπορείς να κερδίσεις ένα εκατομμύριο που να τρέχει τώρα ο άλλος να παίξει Προπό και Λόττο, άσε που δεν αποκλείεται σε λίγο να μπορείς να το κάνεις ΚΑΙ αυτό μέσα από το PC του σπιτιού σου... Για ταβέρνες και εστιατόρια ούτε κουβέντα βέβαια. Γιατί να χαλάσει ο άλλος βενζίνη, χρόνο και χρήμα; Αλλά σπικώνει το τηλέφωνο και παραγγέλλει, άσε που στις τρεις πίτσες η μία είναι δωρό... Προβλήματα με περριτά κιθά; Γιατί να τρέχεις σε γυμναστήρια ή να πας να κάνεις λίγο τζόκινγκ; Με ένα απλό τηλεφώνημα αδύνατες, Gili Diet μεγάλε και καθάρσεις... Η διαπροσωπική επικοινωνία δοκιμάζεται πραγματικά. Τα παιδιά για παράδειγμα περνούν πλέον τις περισσότερες, αν όχι όλες, τις ελεύθερες ώρες τους μπροστά από κάποιο υπολογιστή. Οι παιδικές χαρές ερημώνουν ενώ ακόμη και οι αθούρες ηλεκτρονικών παιχνιδιών, στις οποίες υπήρχε έστω και μία υποτυπώδης επαφή, δεν επαρκούν πλέον αφού τα Interactive games των PC αλλά και η νέα γενιά παιχνιδιομηχανών (Saturn, PlayStation κτλ) προσελκύουν όλο και περισσότερα το ενδιαφέρον. Στις δικές μου ημέρες (που δεν είναι και πολύ μακρινές) οι γονείς κυνηγούσαν τα παιδιά τους για να επιστρέψουν στο σπίτι. Σε πολύ λίγο καιρό μου φαίνεται ότι θα τα κυνηγούν για να βγαίνουν! Γενικά η ζωή μας περνάει πλέον από καλώδια, τηλεκοντρόλ και κυψέλες (όχι μεθισμών αλλά κινητών τηλεφώνων)...

Ακόμη και τα παραδοσιακά στέκια του νεοέλληνα (οι καφετέριες) αρχίζουν να προσρμόζονται στην νέα πραγματικότη-







τα και βλέπουμε να δημιουργούνται στέκια που προσφέρουν στους πελάτες, αντ'ι για όμορφο περιβάλλον για χαλάρωση και κουβεντούλα, ηλεκτρονικούς υπολογιστές και σύνδεση με το Internet. Βέβαια όπως έχω τονίσει και στο πρόσφατο παρελθόν όλα αυτά που μας προσφέρει η τεχνολογία και η εξέλιξη είναι ευπρόσδεκτα και καλοδεχούμενα αρκεί η χρήση τους να αυθενάγεται αξιολόγηση και πραγματική επιλογή. Πολύ φοβάμαι μήπως οι ευκολίες που προσφέρουν όλα αυτά τα τεχνολογικά επιτεύγματα κάνουν τους ανθρώπους λιγότερο ενεργητικούς ή ακόμη χειρότερα λιγότερο ακευμένους. Για την αποξένωση νομίζω ότι δεν τίθεται πλέον θέμα γιατί ο κίνδυνος είναι πλέον ορατός. Ρίξτε μία ματιά στις διαφημίσεις των τηλεφώνων με τα πολλά μηδενικά που κατακλύζουν τη θεόραση και εφημερίδες και θα καταλάβετε... Υπάρχει επίσης ένα πολύ χαρακτηριστικό video-clip που δίνει μία άλλη διασάση σε αυτό το ακριβώς το σημείο. Είναι το πολύ γνωστό clip του τραγουδιού των Aerosmith "It's Amazing" όπου βλέπουμε και την Virtual εκδοχή των σχέσεων που μπορεί να έχουν ο άντρας και η γυναίκα.

Σαν άνθρωπος της πληροφορικής και μάλιστα σε επίκαιρη θέση δεν είναι δυνατόν να μην προβληματίζομαι με τα όσα συμβαίνουν γύρω μας. Ακόμη και με άλλα άτομα που κατέχουν κάποιες σημαντικές θέσεις



στον χώρο οι σκέψεις που μοιραζόμαστε είναι ανάλογες και καταλήγουν σχεδόν πάντα στο ίδιο συμπέρασμα. Τα πάντα θα κινούνται πλέον ηλεκτρονικά και θα πρέπει όλοι να προσαρμοστούμε σε αυτή την πραγματικότητα κρατώντας όμως κριτική στάση χωρίς να μεταβαλλήκαμε σε καμία περίπτωση παθητικοί δέκτες της όποις εξέλιξης.

Ας γυρίσουμε όμως στην καθημερινή πρακτική και ας μιλήσουμε για το τι μας αφήνει το 1995 που σε λίγες μέρες θα είναι παρελθόν... Η δική μου αίσθηση είναι ότι το '95 ήταν μία μεταβατική χρονιά στον κόσμο της πληροφορικής στην Ελλάδα. Πολλά νέα πράγματα είδαμε, καινούργιες καταστάσεις και νέα δεδομένα έκαναν την εμφάνισή τους και οι Έλληνες νομίζω ότι σε μερικά από αυτά βρίσκονται ακόμη στο ψάξιμο και στην προσπάθεια ενημέρωσης για το τι ακριβώς είναι το καθένα.

Ας ξεκινήσουμε από τον δικό μας τομέα. Το CD ROM έγινε πια καθεστώς πια στην χώρα μας και στην χρονιά που πέρασε αρχίσαμε όλοι να ανακαλύπτουμε σιγά σιγά τις δυνατότητες που προσφέρει. Τα Interactive games κατέκλυσαν την ζωή μας και ξοδέψαμε μαζί τους ώρες ατελείωτες. Το τέλος του έτους μας επεφύλαξε αρκετές εκπλήξεις αφού άρχισαν να φτάνουν παιχνίδια, όπως για παράδειγμα το Phantasmagoria, που για να δημιουργηθούν συνεργάζονται επαγγελματίες ηθοποιοί, σεναριογράφοι και σκηνοθέτες παράλληλα με τους προγραμματιστές. Ηδη ο μεγαλύτερος παραμυθός του αιώνα μας, ο Στ. Σπίνιμπεργκ, συνεργάζεται με την φοβερή εταιρία του Τζ. Λούκας στην δημιουργία παιχνιδιών και όλοι αναμένουν το πρώτο δείγμα της συνεργασίας τους (ένα νέο adventure με το όνομα DIC) με ιδιαίτερο ενδιαφέρον.

Το τριαδιάστατο περιβάλλον είναι πλέον απαραίτητη προϋπόθεση στα περισσότερα παιχνίδια ενώ όλο και πιο καινούργιες τεχνικές στην δημιουργία γραφικών χρησιμοποιούνται από τις εταιρίες με εντυπωσιακά αποτελέσματα επί της οθόνης...

Οι εξομεκτικές διαδέχονται ο ένας τον άλλο και οι ποιοτικές τους αναβαθμίσεις τους κάνουν όλο και πιο ελκυστικούς αλλά και πιο δύσκολους στο πιάξιμο. Για να παίξεις, για παράδειγμα, το Silent Steel πρέπει να διαβάσεις πρώτα ένα-δυο τεχνικά εγχειρίδια λειτουργίας υποβρυχίων και αεροσκαφών πριν καταπιναστείς με το manual του παιχνιδιού που όπως αντιλαμβάνεστε θα είναι και αυτό ολόκληρο μυθιστόρημα...

Στην διάρκεια της περασμένης χρονιάς

μπήκε δυναμικά πλέον στην ζωή μας το φοβερό και τρομερό Internet. Όλοι άρχισαν να το περιεργάζονται και να προσπαθούν να μάθουν τι είναι αυτό το "πράγμα". Νέοι και παράξενοι όροι (Web, account, E-Mail) άρχισαν να μας περιβάλλουν και η ανατολή του νέου έτους βρίσκεται χιλιάδες απλοούς πολίτες αλλά και ένα σημαντικό κομμάτι του τύπου να "σερφάρουν" μέσα στο δίκτυο που υπόσχεται να αλλάξει την ζωή μας σε πολύ σημαντικό βαθμό.

Μέσα στο '95 είχαμε επίσης την επίσημη κυκλοφορία της νέας γενιάς παιχνιδιομηχανών ή καλύτερα ενός μέρους της αφού δεν έχουν κυκλοφορήσει ακόμη όλα τα νέα συστήματα, η οποία υπόσχεται περισσότερη και ποιοτικότερη ψυχαγωγία. Τέλος το γεγονός που σημάδεψε τους τρεις τελευ-



ταίους μήνες αυτού του χρόνου ήταν φυσικά η κυκλοφορία των περιφημων Windows 95. Το πολυδιαφημισμένο λειτουργικό σύστημα της Microsoft δείχνει ότι θα αποτελέσει την αρχή λειτουργίας του κάθε υπολογιστή στα επόμενα χρόνια. Είναι όμως πολύ νωρίς για κρίσεις αφού ακόμη ψάχνουν όλοι τις δυνατότητες και τις λειτουργίες του νέου συστήματος.

Όπως γίνεται εύκολα κατανοητό το 1995 ήταν ο προθάλαμος για πολύ σημαντικές και ουσιαστικές μεταβολές οι οποίες θα πάρουν την οριστική τους μορφή μέσα στην διάρκεια του επόμενου έτους. Ήταν μία χρονιά εισαγωγής νέων δεδομένων τα οποία καθόμαστε από εδώ και πέρα να επεξεργαστούμε κατάλληλα αν θέλουμε να συμβαδίσουμε με την πραγματικότητα και να ζήσουμε αρμονικά μαζί της.

Υ.Γ. Αυτό που εύχομαι σε όλους τους αναγνώστες του περιοδικού (και όχι μόνο) είναι να περάσουν τις γιορτινές μέρες που έρχονται με οικογενειακή γαλήνη και, όσο το επιτρέπουν οι συνθήκες, περισσότερη ξεκούραση.

Θα τα ξαναπούμε του χρόνου...

*Θ. Λάσας*



## ΝΕΑ ΗΧΕΙΑ

Αν ψάχνετε για ένα ζευγάρι multi-media ηχείων με μεγαλύτερη πιστότητα, ίσως θα θέλατε να εξετάσετε τα ηχεία LCS-3210 της Labtec. Προσφέρουν έξοδο 20 Watt με συχνότητα απόκρισης που κυμαίνεται μεταξύ 48HZ και 20000HZ και χρησιμοποιούν μια προηγμένη "γραμμή μετάδοσης" που είναι σχεδιασμένη για επεκταμένη ηχητική απόδοση ηχώσεων. Οι υψηλές συχνότητες χειρίζονται από ένα ζευγάρι tweeters που εξυπηρετούν αποκλειστικά αυτόν τον σκοπό.



## ΝΕΑ ΔΙΑΣΤΑΣΗ ΣΤΟΝ ΗΧΟ

Όσοι είναι φανατικοί οπαδοί της μουσικής και του ήχου, μπορούν τώρα να προσθέσουν μια επιπλέον διάσταση στις ηχητικές δυνατότητες των PC τους με τον καινούργιο LCS-9210 Imager της Labtec. Πρόκειται για ένα μηχάνημα που μετατρέπει τον ήχο της κάρτας σας σε τρισδιάστατο. Απλά τα συνδέετε ανάμεσα στα ηχεία και την κάρτα ήχου σας και ο Imager προσθέτει μια νέα διάσταση ακόμα και στον πιο "ζερό" ήχο.



## BLUE LASER

Δεν ξέρουμε αν η λέξη laser σας προκαλεί έκσταση και ενθουσιασμό, αλλά η εμφάνιση του επανομαζόμενου μπλε laser και ιδίως του μπλε LED είναι αναμενόμενο να αυξήσει τους παλμούς της καρδιάς σας. Ο λόγος είναι αρκετά απλός: επειδή ακριβώς είναι μπλε και αυτό δεν είναι τόσο περίεργο όσο ακούγεται. Όπως ίσως ξέρετε, τα δεδομένα στα CD-ROM είναι αποθηκευμένα με τη μορφή σειρών από μικροσκοπικά "pits" τα οποία διαβάζει το laser σαν μια συνεχή ροή δυαδικών παλμών. Το αποτέλεσμα μετατρέπεται πίσω σε αναλογικό σήμα (για τα μουσικά CD) και στέλνεται στον ενισχυτή. Το μπλε χρώμα της ακτίνας laser όμως, έχει ένα μήκος κύματος κατά πολύ μικρότερο από το αντίστοιχο της κόκκινης ακτίνας, η οποία χρησιμοποιείται στα σημερινά CD, και αυτό έχει ως αποτέλεσμα τα "pits" των δεδομένων σε κάθε μορφής CD να μπορούν να είναι μικρότερα. Αυτό βέβαια σημαίνει ότι μπορείτε να αποθηκεύσετε πολλά περισσότερα στο

δίσκους. Προς το παρόν δεν είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθούν τα μπλε laser, αλλά σκεφτείτε ότι η χρήση τους θα επέτρεπε να χωρέσουν σε ένα CD 4 μουσικά άλμπουμ και αυτό δεν ισχύει μόνο για τα μουσικά CD. Δυστυχώς θα πρέπει να περάσουν 3 με 4 χρόνια μέχρι να αρχίσουν να χρησιμοποιούνται ευρέως τα μπλε laser. Το πρόβλημα με τα laser είναι ότι είναι αρκετά περίπλοκα και δύσκολο να κατασκευαστούν ακριβώς, οπότε το ενδιαφέρον έχει συγκεντρωθεί στην ανάπτυξη μπλε LED. Τα πλεονεκτήματα των LED είναι ότι είναι πιο φωτεινά, το φως τους είναι φθηνότερο και διαρκούν πολύ περισσότερο. Για διάφορους λόγους, ούτε μπλε LED παράγονται αλλά μια πρόσφατη ανάπτυξη οδήγησε σε μια γενιά πιο φωτεινών και πιο σταθερών συσκευών. Ετσι τα μπλε LED σε συνδυασμό με κόκκινα και πράσινα LED μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να παράγουν πιο φωτεινές εμφανίσεις. Η Philips πάντως θα παράγει μπλε laser σε δύο χρόνια.



## VISUAL ARRANGER

Το Visual Arranger για Windows και Macintosh είναι ένα πρόγραμμα βασισμένο σε εικόνες που επι-

τρέπει την δημιουργία τραγουδιών τραβώντας μουσικά στυλ από παλιές οργανωμένες σε οκτώ ομάδες. Οι οκτώ ομάδες αποτελούνται από υπο-ομάδες με σύνολο 160 στυλ. Τα ολοκληρωμένα τραγούδια μπορούν να πακτούν από τον υπολογιστή.



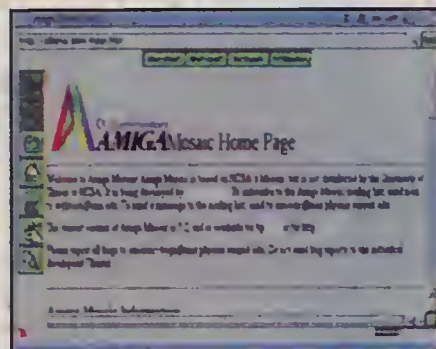
## AMIGA USERS ΚΑΙ ΔΙΚΤΥΟ

Οι χρήστες δικτύου, μιλάμε για την Amiga πάντα, που έχουν βαρεθεί να ακούνε για τα θαύματα του Netscape Internet software θα ευχαριστηθούν με την ανακοίνωση ενός πιο δυνατού browser που σχεδιάστηκε μόνο για την Amiga. Σχεδιασμένο από τους δημιουργούς του AMosaic, δεν είναι μόνο κατά πολύ βελτιωμένο από τον προκατόχό του, αλλά προσφέρει χαρακτηριστικά τα οποία δεν είναι διαθέσιμα σε PC και MAC. Ένα browser είναι το software που κάνει την "εξερεύνηση" του Internet μια εμπειρία φιλική για τον χρήστη, αλλά μέχρι τώρα οι Amiga users ήταν αναγκασμένοι να χρησιμοποιούν το σχετικά αργό AMosaic. Το νέο αυτό software ονομάζεται IBrowse και θεωρείται ότι είναι 30 φορές γρηγορότερο σύμφωνα με τα τελευταία στοιχεία που δίνουν



οι δημιουργοί του. Θα έχει να παρουσιάσει εξελεγμένα χαρακτηριστικά όπως η δυνατότητα χρήσης πολλαπλών παραθύρων σε μεγαλύτερη έκταση σε σχέση με το AMosaic. Θα υποστηρίξει HTML1-3 και Netscape εντολές που θα επιτρέψουν πλήρη οπτική άποψη των επιμέρους οθονών. Όπως συμβαίνει και με το Netscape, θα έχει ένα δυναμικό point and click toolbar αλλά το in-

terface θα έχει το επιπλέον πλεονέκτημα να είναι εύκολο να το κάνετε configure και έτσι θα έχετε τη δυνατότητα να προσαρμόσετε το πακέτο στις ανάγκες σας. Επιπλέον έχει τη δυνατότητα να ξεκινάει χωρίς να χρειάζεται να τρέξετε πρώτα το AmiTCP. Το πιο ευχάριστο νέο όμως είναι ότι υπάρχει πολύ μεγάλη πιθανότητα το πρόγραμμα να κυκλοφορήσει ως shareware.



## ΜΙΚΡΟ ΜΕΝ ΧΡΗΣΙΜΟ ΔΕ...

Το CBX-K1 midi είναι το ιδανικό keyboard για εκμετάλλευση δεδομένων computer. Περιέχει προγραμματιζόμενες λειτουργίες ελέγχου για συννηθισμένες αλλαγές παραμέτρων έως και τις λεπτομερέστερες αλλαγές για την παραγωγή επαγγελματικής μουσικής. Το CBX-K1 είναι συμπαγές και ελαφρύ, όμως ευέλικτο και ευκόλοχρηστο.

## Η ΔΥΝΑΜΗ ΤΗΣ ΜΟΥΣΙΚΗΣ!

Το MDB50X είναι μία νέα θυγατρική κάρτα που αναβαθρίζει την ιωρινή σας. Το MDB50X προσφέρεται με 4MB φυσικών ήχων (Wave Table) σε μνήμη ROM και σε συνδυασμό με την δική σας κάρτα αυξάνει τη μουσική ισχύ και τις λειτουργίες ενώ διατηρεί πλήρη συμβατότητα με το ιωρινό λογισμικό σας.

## ΜΗΧΑΝΟΚΙΝΗΤΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ

Ισως γνωρίζετε ήδη ότι η αλυσίδα καταστημάτων TELECLUB υποστηρίζει όλες τις γνωστές κονσόλες καθώς και μεγάλη ποικιλία soft-

ware σε CD-ROM. Αυτό που ίσως δε γνωρίζετε είναι ότι το TELECLUB στηρίζει το μηχανοκίνητο αθλητισμό. Μην σας φανεί παράξενο λοιπόν αν δείτε το λογότυπό τους σε αγωνιστικά αμάξια ράλλυ, όπως πρόσφατα στο 6ο Ράλλυ Λαμίας (1-10-95).





## MULTISYNC MONITOR ΓΙΑ AMIGA

Η Amiga Technologies πήρε τα δικαιώματα να κυκλοφορήσει ένα 15-38KHz multi-sync monitor από τη Microvitec. Παρουσιάζοντας μια οθόνη 14 ιντσών με 0.28 dot pitch, το monitor θα υποστηρίξει οποιαδήποτε ανάλυση υπάρχει στην Amiga.



## ΕΡΧΕΤΑΙ ΤΟ CD PLUS!

Σε λίγες μέρες έρχεται και στην χώρα μας (αν δεν έχει έρθει ήδη) το νέο CD του πιο διάσημου συγκροτήματος της Rock. Οι Rolling Stones (περί αυτών πρόκειται) κυκλοφόρησαν την νέα τους δουλειά που αποτελείται από τραγούδια που έχουν ηχογραφηθεί σε συναντήσεις σε ένα CD νέας τεχνολογίας. Το CD αυτό επιτρέπει στον κάτοχό του να ακούσει τα τραγούδια του CD τόσο από ένα audio σύστημα αλλά αν διαθέτει και CD-ROM μπορεί να ακούσει τα αγαπημένα του τραγούδια παρακολουθώντας παράλληλα τα διάφορα video του προγράμματος. Στα επόμενα τεύχη μας θα επανέλθουμε με αναλυτική παρουσίαση τόσο του συστήματος όσο φυσικά και του συγκεκριμένου CD των γερόλυκων της Rock.

## ΜΙΚΡΟ ΣΤΟ ΜΑΤΙ...

Η Toshiba παρουσιάζει μια νέα πρωτιά: το νέο σκληρό δίσκο χωρητικότητας 2.16GB με διαστάσεις 2.5 ιντσών και 19mm. Η νέα αυτή χωρητικότητα είναι αποτέλεσμα ερευνών της Toshiba στον χώρο του high areal density, συμπεριλαμβανομένου και της λειτουργίας PRML (Partial Response Maximum Likelihood). Η χωρητικότητα αυτή των 2.16GB είναι η μεγαλύτερη που διαθέτει η αγορά στους 2.5". Η άριστη ποιότητά του καθώς και το μικρό του μέγεθος συνεκίζουν την παράδοση της Toshiba ως κατα-

σκευαστή υψηλής ποιότητας καθώς και χαμηλής κατανάλωσης ενέργειας προϊόντων. Το μοντέλο MK-2101MAN έχει ένα Fast ATA/Bus I/F με ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων 16.6MB/s (PIO Mode 4/ DMA Mode 2) και η έκδοση SCSI - 2 I/F του drive (MK-2101MSN) έχει ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων μέχρι και 10MB/s (sync) και 6MB/s (async). Η ταχύτητα περιστροφής είναι 4200 rpm, το buffer 128KB και ο μέσος χρόνος αναζήτησης 13ms. Η σειρά MK-2101M αποτελείται από disk drive των 5-platter, ζυγίζει 220γρ. και έχει MTBF 300000 ωρών!

## JOYPAD ΓΙΑ PC

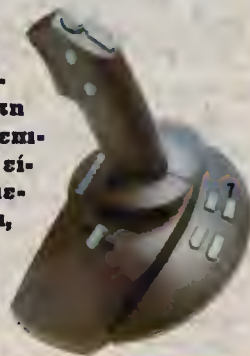
Όσοι κάτοχοι κονσόλας, έγιναν ή σκοπεύουν να γίνουν χρήστες PC σίγουρα θα τους απασχολεί πως θα προσαρμοστούν στο πληκτρολόγιο ή το joystick που συναντάμε στα PC. Η Logic 3 κυκλοφόρησε δύο νέα joypad που απευθύνονται κυρίως στους νεότερους χρήστες. Το πρώτο, το PC Sprint pad, διαθέτει έξι κουμπιά, auto-fire και "σταυρό"

για κίνηση οκτώ κατευθύνσεων. Το PC Power pad έχει τέσσερα κουμπιά με δύο διαφορετικά auto-fire και μία ασυνήθιστη εργονομία αλλά αρκετά αποδοτική.



## ΑΣΤΡΟΝΑΥΤΙΚΟ JOYSTICK

Οι μελλοντικοί αστροναύτες μπορούν να απογειωθούν στους αιθέρες με το πρώτο joystick που παρουσίασε η Microsoft, το SideWinder 3D Pro. Το νέο επίτευγμα της Microsoft έχει να παρουσιάσει μια εντελώς καινούργια τρισδιάστατη περιστρεφόμενη λαβή η οποία προσθέτει έναν επιπλέον άξονα κίνησης σε οποιοδήποτε παιχνίδι είναι γραμμένο κατά τέτοιο τρόπο ώστε να εκπαιδεύεται αυτή η δυνατότητα. Σε ένα παιχνίδι, όπως το Fury3 της Microsoft για παράδειγμα, οι παίκτες μπορούν να εναλλάσσουν οπτική γωνία χωρίς να αλλάζουν κατεύθυνση στην πραγματικότητα.





## ΝΕΑ ΠΡΟΙΟΝΤΑ ΑΠΟ ΤΗΝ YAMAHA

Η Yamaha προτείνει το Multimedia: The Complete Solution, ένα πλήρες σετ που αποτελείται από τα εξής: SOUND EDGE SW20-PC. Με την κάρτα Sound Edge SW20-PC, η Yamaha παρουσιάζει την πρώτη από μία σειρά κάρτες ήχου. Ειδικότερα, η κάρτα SW 20-PC, είναι μία υψηλής ποιότητας κάρτα με ενσωματωμένους φυσικούς ήχους μουσικών οργάνων (WaveTable), ψηφιακά εφέ, καθώς και μία σειρά από εφαρμογές software που μετα-

τρέπουν το PC σας σε ένα κέντρο multimedia. Αναλυτικότερα, με την τεχνολογία AWM υπάρχει δυνατότητα πολυφωνίας 24-νοτών, συμβατότητα με General Mid, δυνατότητα εκτέλεσης SMF αρχείων καθώς και εφαρμογή Sample Edit για εκτέλεση των Wav αρχείων ήχου σε μουσική κλίμακα και με πρόγραμμα sequencer για μεγαλύτερες δυνατότητες επεξεργασίας μουσικής. Στην υψηλή πιστότητα της κάρτας συμβάλλει και το FM chip και την δυνατότητα εκτέλεσης αρχείων GM format. Επιπλέον, επιτρέπει εγγραφή σε σκληρό δίσκο με ψηφιακό ήχο και σας παρέχει τον προσωπικό σας Karaoke.

## ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ ΓΙΑ WINDOWS 95;

Η Sharp αναμένεται να ταραξεί τα νερά στην αγορά εκτυπωτών με την εμφάνιση του νέου 300dpi JK-9200 Windows laser εκτυπωτή. Ο εκτυπωτής αυτός έχει σχεδιαστεί ειδικά για τα Windows 95 αλλά μπορεί να λειτουργήσει εξίσου αποδοτικά και με τα Windows 3.1.



## ΤΑ ΜΑΓΙΚΑ ΚΟΛΠΑ ΤΗΣ AMIGA

Το νέο αυτό πακέτο θα πωλείται σε δύο configurations, μια έκδοση με δισκέτες και μια με σκληρό δίσκο. Αυτή είναι και η πρώτη φορά που η A1200 διατίθεται με επιλογή σκληρού δίσκου. Η έκδοση με δισκέτες περιλαμβάνει τα: Wordworth 4 SE, Datastore, Organiser, TurboCalc από την Digita, Personal Paint 6.4 από την Cloanto, Photogenics 1.1a

από την Almathera. Το games software αποτελείται από τα: Pinball Mania από την 21st Century Entertainment και το Whizz από την Flair. Η έκδοση με σκληρό δίσκο περιλαμβάνει έναν σκληρό 170MB με το Workbench 3.1 ήδη ενσωματωμένο. Εκτός από το software που περιλαμβάνεται στην έκδοση με δισκέτες, θα περιλαμβάνει επίσης το πακέτο Scala MM300.



## ΠΙΣΤΟΤΗΤΑ ΣΤΟΝ ΗΧΟ ΜΕ ΤΗΝ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΤΗΣ YAMAHA

- Το Subwoofer της σειράς είναι το YST-MSW10. Με ισχύ 25 και ειδικά κατασκευη κατεβαίνει με θεαματικό τρόπο μέχρι τα 35 Hz και αποτελεί το ιδανικό ταίρι για τα ηχεία της σειράς YST. Χάρη στην λειτουργία Automatic Power Switch On, μπορεί να τοποθετηθεί και σε απορρακρυσμένο σημείο. Τα ανωτέρω κομμάτια πωλούνται και ξεχωριστά.
- Κυκλοφορούν επίσης ηχεία με Active Servo Technology, ενσωματωμένο ενισχυτή 10 Watt ανά κανάλι 80Hz - 20KHz και κατασκευή του κώνου από ειδικό υλικό για διατήρηση των χαμηλών. Ρυθμιστικά power, volume, presence δύο ξεχωριστές εισόδους και ειδικά έξοδο για το προαιρετικό subwoofer.





# DIRT RACER

Ηδη η Elite έχει αποδείξει με το παιχνίδι του είδους που έφτιαξε ότι έχει την εμπειρία και την ικανότητα να πορασιάζει κάτι καλό σε αυτά τα παιχνίδια. Το DR είναι καθαρό race game στο οποίο έχει δωθεί μεγάλη προσοχή στην λεπτομέρεια. Οι δημιουργοί του προσπάθησαν να δώσουν μία ρεαλιστική αίσθηση στον παίκτη σε όλες τις συνθήκες που μπορεί να συναντήσει κατά την διάρκεια του παιχνιδιού. Οι διαφορετικές επιφάνειες των δρόμων και η τεχνητή νανοσύνη του αυτοκινήτου θο τα κάνουν να αντιδράει και να συμπεριφέρεται όπως και ένα οληθινό! Έχει διατηρηθεί σε ένα βαθμό και ο arcade χαρακτήρας που είχαμε δει στο Power Slide ενώ η επιλογή του οχήματός σας θα γίνει μέσα από 6 εντυπωσιακά 4x4 αυτοκίνητα. Μπορείτε να παίξετε σε τουρνουά ή σε αγώνες νок-αουτ, ενάντια σε κάποιον φίλο σας ή ενάντιο στο χρονόμετρο. Εδώ δεν υπάρχουν συγκεκριμένες πίστες ή γύροι που πρέπει να αλακληρώσετε. Πρέπει απλά να καταφέρετε να επιβιώσετε στις δύσκολες καιρικές και άλλες συνθήκες και να είστε ταυτόχρονα όσο το δυνατόν πιο γρήγοροι. Το μουσικό δεν βρίσκεται στην τρελή και χωρίς όριο τοχύτητα γιατί οι ζημιές θα είναι πολλές και δυσονοπλήρωτες για αυτό χρειάζεται γρήγορη μεν, προσεκτική δε οδήγηση.

Το κάθε αυτοκίνητο αντιδρά διαφορετικά ενώ οι επιλογές που θα κάνετε σχετικά με το διάφορο μέρος του οχήματος, όπως το είδος των λάστιχων για πορόδειγμο, παίζουν φυσικά καθοριστικό ρόλο στην εξέλιξη της δράσης. Το παιχνίδι προσπαθεί να δημιουργήσει μία ρεαλιστική αίσθηση με την οπτική σε πρώτο πρόσωπο αλλά και με τις υπόλοιπες



τριδιάστατες απτικές. Το παιχνίδι σας δίνει την δυνατότητα να οδηγήσετε σε όπαιο σημεία του δρόμου θέλετε ορκεί να φτάσετε στα τέρμα. Αν υπερδευτείτε βέβωια η μόνη λύση είναι να ακολουθήσετε τον προπορευόμενο από εσάς...

Το γραφικά είναι ορκικά καλά και κυρίως καθαρά γεγονός πολύ σημαντικό γιο τέτοιου είδους παιχνίδια. Οι επιφάνειες που είναι κολλυμένες με άμμα, πάγο, χόρτο κτλ. θο κάνουν την προσπάθεια σας ιδιαίτερα δύσκαλη με πια δύσκαλη φυσικά από όλες την περίπτωση που α δρόμος είναι καλυμμένος με πάγο. Αυτό που πρέπει να θεωρέτε δεδομένο είναι ότι γιο να καταφέρετε να τερμοτίσετε πρώτοι θα πρέπει να διαθέτετε εκτός από ικανότητες και μεγάλα αποθέματα υπαμονής...





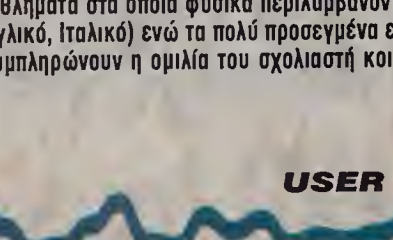
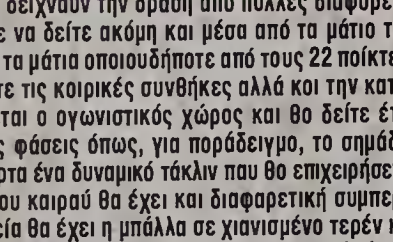
# ONSIDE

## PC

Η Telstar είναι μία εταιρία που δεν είχε μέχρι σήμερα μεγάλη σχέση με παιχνίδι. Για την ακρίβεια δεν είχε καμμία απολύτως. Η Elite όμως είναι μία από τις γνωστές εταιρίες του χώρου και έτσι η συνεργασία της Telstar με την Elite τοποθετεί αυτόματα την πρώτη στην μαγική χώρα των computer games. Βέβαια οι στόχοι της εταιρίας είναι να εξαπλωθεί σε όσο το δυνατόν περισσότερο format η δημιουργία των παιχνιδιών που θα φτιάξει και οι υπεύθυνοι της δηλώνουν πως θα δώσουν τον καλύτερο τους εαυτό, όπως και το σύνολο της τεχνολογίας τους, για την επίτευξη του στόχου τους. Το περισσότερα παιχνίδια που δημιουργούνται εξ αρχής για δύο συστήματα είναι σχεδόν παναμοιότυπα. Βέβαια στα PC και PSX παρά το γεγονός ότι η δημιουργία στηρίζεται στους ίδιους κώδικες διακρίνονται κάποιες οπτικές διαφορές όπως στα μέγεθος των sprites αλλά και στα χρώματα. Το Onside συνδυάζει δύο γενιές παιχνιδιών που οφθαλμίζονται το παδόσφαιρο. Από την μία πλευρά υπάρχει ο τομέος της τοκτικής που απαιτεί στρατηγική σκέψη, η πλευρά του προπονητή δηλαδή, όπου θα πρέπει εκτός της προπόνησης να κάνετε και τις κατάλληλες κινήσεις στις μεταγραφές δίνοντας παίκτες για εξαικονόμηση χρημάτων και αποκτώντας φυσικά άλλους που εσείς κρίνεται ότι θα σας βοηθήσουν. Θα πρέπει επίσης να επιλέγετε σε κάθε ματς την κατάλληλη σύνθεση και να δίνετε τις ανάλογες εντολές. Διάφορες οθόνες θα σας ενημερώνουν για τις επιδόσεις των παικτών, για το ποιαί παίκτες είναι διαθέσιμοι στην αγορά όπως φυσικά και για την οικονομική κατάσταση της ομάδας σας. Όλες φυσικά οι επιλογές και οι αποφάσεις του προπονητή επηρεάζουν όμ-

σα την ομάδα και τα αποτελέσματα της.

Εάν όμως δεν υποφορμώσετε την κοριέρα του προπονητή τότε να είστε σίγουροι ότι θα αποζημιωθείτε και με το παραπάνω! Η δράση είναι γρήγορη και έντανη. Οι παίκτες και οι κινήσεις τους είναι κοταπληκτικές και πολύ ρεαλιστικές. Ο κάθε παίκτης έχει τις δικές του ικανότητες και μπαρείτε μέσα από ένα σύστημα που επιτρέπει την επικοινωνία μέσω χειρανομιών και ομιλίας να έχετε πλήρη έλεγχο της εξέλιξης του παιχνιδιού. Οι παίκτες κινούνται σε όλο το γήπεδο ονεξαρτήτως του ποίον ποίκτη ελέγχετε κάθε φορά και έτσι είναι πιο απλό να ποσάρετε αλλά και να αμυνθείτε ον χάσετε την μπάλα ξοφνικά. Οι κινήσεις είναι πολλές, ξεκινούν από απλά σαιτ και καταλήγουν σε εντυπωσιακές ενέργειες ενώ μπαρείτε να επλέξετε ακόμη και τον τρόπο που θα πανηγυρίζετε μετά την επίτευξη κάποιας τέρματος. Η οπτική είναι και πάλι θέμα επιλογής αφού μπαρείτε να παρακολουθείτε την δράση είτε από κοντά στον παίκτη, είτε από μακριά ενώ υπάρχουν αρκετές κάμερες που δείχνουν την δράση από πολλές διαφορετικές γωνίες. Μπαρείτε να δείτε ακόμη και μέσα από τα μάτια του διαιτητή αλλά και από τα μάτια οποιουδήποτε από τους 22 ποίκτες. Μπαρείτε να επιλέξετε τις κοιρικές συνθήκες αλλά και την κατάσταση που θα βρίσκεται ο αγωνιστικός χώρος και θα δείτε έτσι πολλές εντυπωσιακές φάσεις όπως, για παράδειγμα, το σημάδιο που θα αφήσει στο χόρτα ένα δυναμικό τάκλιν που θα επιχειρήσετε. Το τερέν αναλόγως του καιρού θα έχει και διαφορετική συμπεριφορά αφού άλλη παρεία θα έχει η μπάλα σε χιανισμένο τερέν και άλλη σε εντελώς ξερό. Μπαρείτε να επιλέξετε ομάδες από τέσσερα ευρωπαϊκά πρωταθλήματα στα οποία φυσικά περιλαμβάνονται τα δύο κορυφία (Αγγλικό, Ιταλικό) ενώ τα πολύ προσεγμένα εφφέ του παιχνιδιού συμπληρώνουν η ομιλία του σχολιαστή και οι φωνές των οπαδών.



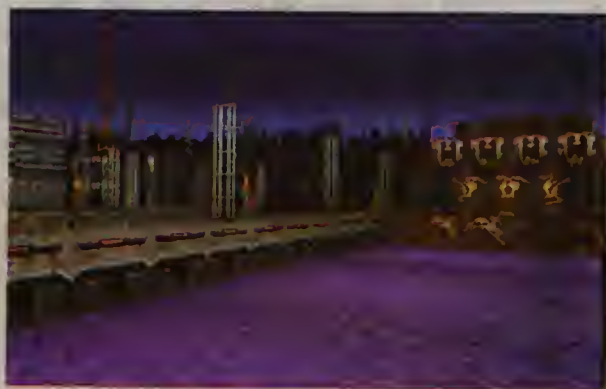


# ROAD WARRIOR

PC CD ROM

Το παιχνίδι οποτελεί την συνέχεια του Quarantine και όλοι πιστεύουν ότι θα το ξεπεράσει σε επιτυχία. Κινείται στα ίδια επίπεδα που συνδυάζουν ένα racing game και ένα shoot-em-up μόνο που αυτή τη φορά έχει προστεθεί περισσότερο gameplay. Οι περιπέτειες του Drake Edgewater συνεχίζονται λοιπόν με φόντο τον φανταστικό 21ο αιώνα. Αφού δραπέτευσε από την πόλη-φυλακή του Kemo ο ήρωας μας πρέπει τώρα να αντιμετωπίσει τις προκλήσεις του έξω κόσμου οι οποίες μάλλον είναι πιο επικίνδυνες και δύσκολες από αυτές της πόλης-φυλακής. Θα συνεργαστεί με τις δυνάμεις των επαναστατών που προσπαθούν να ρίξουν από την εξουσία την σατανική αυτοκρατορία Omnicorp. Το σενάριο θα σας

στελίζει να πολεμήσετε σε πόλεις αλλά και σε διάφορες άλλες περιοχές, όπως για παράδειγμα, σε κάποιο έρημο νησί. Θα πρέπει να καθοδηγήσετε τους επαναστάτες ενάντια στην αυτοκρατορία καταστρέφοντας τις βάσεις αλλά και εξοντώνοντας τους αρχηγούς της. Η καταπληκτική τρισδιάστατη δράση έχει παραμείνει ενώ τα Super VGA γραφικά, τα inter-actives και τα υπόλοιπα τεχνικά χαρακτηριστικά δίνουν στο παιχνίδι τις απαραίτητες προδιαγραφές για μία πετυχημένη πορεία στην αγορά. Το Road Warrior είναι ένα από τα πιο πετυχημένα παιχνίδια δράσης με οπτική πρώτου προσώπου που χρησιμοποιεί SVGA. Η υψηλή ανάλυση δίνει την δυνατότητα παρουσίασης στην οθόνη πολλών λεπτομερειών που σε κανένα άλλο παιχνίδι δράσης δεν είχαμε δει στο παρελθόν. Το παιχνίδι σας τοποθετεί πίσω από το τιμόνι ενός καταπληκτικού και παλού εξελιγμένου αυτοκινήτου στο οποίο, εκτός των άλλων, θα βρείτε πολλά νέα όπλα ενώ οι πολλαπλές γωνίες θα σας δώσουν πολλές λύσεις για να αντιμετωπίσετε τους αντιπάλους σας που σημειωτέον έχουν και αυτά ανανεωθεί στον αριθμό αλλά και την εμφάνιση. Αυτή την εποχή κυκλοφορούν πολλά racing games όμως κανένα δεν συνδυάζει την μοχθηρή ατμόσφαιρα αλλά και την δράση του RW. Ίσως έχουμε δει πολύ καλύτερα γραφικά όμως το gameplay θα σας ενθουσιάσει από την πρώτη στιγμή και τα γραφικά θα περάσουν για σας σε δεύτερη μοίρα. Υπάρχουν δύο τρόποι για να παίξετε. Ο ένας είναι ο καθαρό arcade ενώ ο άλλος σας δίνει την δυνατότητα να σκεφτείτε και ορισμένα πράγματα χωρίς να χρειάζεται να έχετε το χέρι πατημένο στην σκανδάλη συνέχεια... Οι περιοχές είναι τεράστιες ενώ τα τέρατα και οι εξωγήινοι είναι εντυπωσιακοί αλλά και έξυπνοι. Όλα τα χαρακτηριστικά του πρώτου παιχνιδιού έχουν υποστεί αναβάθμιση και ειδικά η δυνατότητα της γρήγορης αλλαγής της οπτικής γωνίας με την οποία βλέπετε θα σας φανεί ιδιαίτερο χρήσιμη. Οι συνθήκες στους δρόμους θα αλλάζουν αναλόγως των κοιρικών συνθηκών ενώ πολλές έχουν διαφορετικές επιφάνειες (άλλες είναι ομαλές και άλλες όχι). Ο ήχος που ακούγεται από το CD είναι καταπληκτικός αφού τόσο τα ηχητικά εφέ όσο και η μουσική δημιουργούν μία δυναμική και κατάλληλη για το παιχνίδι ατμόσφαιρα.





# EXTREME PINBALL

## PC CD ROM

Μπορεί η εταιρία παραγωγής να είναι η EA όμως τα παιχνίδια είναι δημιουργία της εταιρίας Epic Megagames US. Η τελευταία είχε δημιουργήσει πρόσφατα και τα Epic Pinball και έτσι ήταν μάλλον λογική η ανάθεση σε αυτή της δημιουργίας ενός τέτοιου παιχνιδιού. Στα νέα της παιχνίδια βλέπουμε βελτιωμένα SVGA γραφικά, βελτίωση στο engine, πολύ animation καθώς και φωτισμό από νέαν που σκραλλάρει στα κάτω μέρας ενημερώνοντας τον παίκτη για τα τι συμβαίνει εκείνη την στιγμή στο παιχνίδι. Όμως ολήθεια τι μπορεί να κοινοεί για ένα ηλεκτρονικό φλιπεράκι το οποίο δεν έχει ειπωθεί και στα παρλεθόν; Όχι και παλλά βέβοιο... Η οπτική πάνω-κάτω παρομένει η ίδια και τα "τροπέζι" σκραλλάρει ονολόγως της κίνησης που κάνει η μπίλια. Η εμφάνιση αλλά και η κίνηση των αντικειμένων είναι αρκετά ρεαλιστική. Σε κάθε πίστα υπάρ-

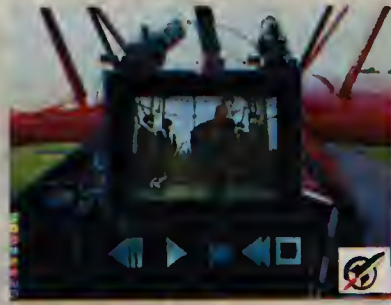
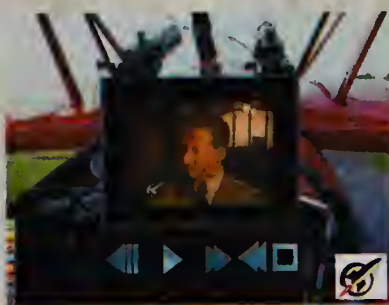
χουν δύο σετ ρακετών. Το ένα βρίσκεται πάντα στην γνωστή θέση ενώ το άλλο αλλάζει θέση κάθε φορά αναλόγως με την πίστα και τα στρατηγικά σημεία της κάθε μίας. Υπάρχει μία επιλογή (tiit) όπου μπαρείτε να την χρησιμαπαιήσετε την στιγμή που αντιλαμβάνεστε ότι η μπίλια κατευθύνετε ανάμεσα στις δύο ρακέτες και να πρoλάβετε πριν την χάσετε. Οι ράμπες και τα κουδούνια είναι μεγάλα και δίνουν μίο τρισδιάστατη αίσθηση στον παίκτη. Τα ίδια μεγάλα είναι το οντικείμενο και το εικονίδιο σε αντίθεση με άλλο παιχνίδια του είδους. Όλα λειταυραύν και κινούνται όπως ο κοθένας θα περίμενε. Χωρίς πολλά λάθη ολλά και χωρίς κάτι τα πολύ ξεχωριστά. Πάντως η Epic MegaGames εταιμάζει την κυκλαφορία του παιχνιδιού και για το PlayStation...

## WING NUTS

Πρόκειται για ένα παιχνίδι που έχει χαρακτηριστικά από πολλά παιχνίδια του είδους αλλά κυρίως από τα Dogfighting. Τα σενάρια σας ταπαθετεί στην Γαλλία του 1917 και με τα αεροσκάφους σας, ένα Sopwith Camel, θα πάρετε μέρας στον πόλεμο ενάντιο στους μοχθηρούς Πρώσους. Εσείς είστε ο Bill Campbell, ένας Αμερικάνος πιλότος που πρέπει να οδηγήσετε την ομάδα σας σε νίκες. Υπάρχουν έξι απασταλές στις οποίες περιλαμβάνονται συναλικά περισσότερες από πενήντα μάχες. Εκτός από το καθαρά πολεμικό μέρας υπάρχουν και στοιχεία στρατηγικής σε κάποια σημεία του παιχνιδιού ενώ θα πρέπει να τονίσουμε τα

χιούμαρ που υπάρχει διασκαρπισμένα στα πρόγραμμα. Οι κινηματογραφικές σκηνές στις οποίες χρησιμαπαιήθηκε FMV (Full

Motion Video) υπήρξε πανακέφαλος για την εταιρία. Επρεπε να βρεθεί ένας τρόπος να είναι εντυπωσιακές αλλά μικρής διάρκειας έτσι ώστε ο παίκτης να μην κάθεται άπραγος στην καρέκλα του πολύ ώρο παρακαλυθώντας απλά κάποιες εντυπωσιακές εικόνες. Πολύ καλή δουλειά έχει γίνει βέβαια και με τα απτικά εφέ τα οποία είναι σε μερικές στιγμές (εκρήξεις κτλ) πολύ εντυπωσιακά. Οι δημιουργοί ήθελαν να έχει ο παίκτης στραμμένη την προσοχή του συνεχώς στα παιχνίδια. Έτσι οκόμενη και όταν έχετε τελειώσει μία μάχη η πλακή συνεχίζεται γρήγορα και θα πρέπει να παρακολουθήσετε την συνέχεια. Στην προσπάθεια τους οι δημιουργοί να κρατήσουν συνεχώς το ενδιαφέρον του παίκτη ψηλά ταποθέτησαν ακόμη και ερωτικές σκηνές!





# INTERVIEW

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ ΤΟΝ

## JORG SCHWLEZER

ΚΟΡΥΦΑΙΟ ΔΙΟΙΚΗΤΙΚΟ ΣΤΕΛΕΧΟΣ ΤΗΣ CENTURY INTERACTIVE

Του Derek dela Fuente

**ΥΠΑΡΧΕΙ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΝΑ ΔΟΥΜΕ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΠΟΙΑ ΤΕΧΝΙΚΗ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ Η' ΚΑΠΟΙΑ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗ ΒΕΛΤΙΩΣΗ;**

Εχουμε αναπτύξει το δικό μας VGA Interface για τα Windows και έτσι μας δίνεται η δυνατότητα να σχεδιάσουμε μεγαλύτερα αντικείμενα, πιο εύκολα και με μεγαλύτερη λεπτομέρεια.

Χρησιμοποιούμε μόνο τις απολύτως απαραίτητες πηγές από τα Windows και προ-

οποθούμε να χρησιμοποιούμε βασικά τις δικές μας ραυτίνες. Πολλοί είναι ότι αυτό που προσπαθούμε να κάνουμε είναι οδύνατο και όλοι ότι ακόμη και να τα καταφέρουμε το πρόγραμμα δεν θα τρέχει ικανοποιητικό. Τους διαψεύσαμε όλους και είμαστε περήφανοι για αυτό. Έχει ακόμη πολύ ενδιαφέρον να φτιάχνουμε παιχνίδια για το Win 3.11 οπότε είναι οίγουρο ότι σε λίγο κοινό το πόντο θα φτιάχνονται γύρω από τα Win 95.

**ΠΟΙΑ ΤΕΧΝΙΚΗ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΑΤΕ ΓΙΑ ΤΗΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΟΥ ΕΞΟΧΟΥ ANIMATION ΠΟΥ ΥΠΑΡΧΕΙ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ;**

Η απάντηση θα σας εκπλήξει... Δεν χρησιμοποιήσαμε κανένα "motion capturing" σύστημα. Πολλές φορές το "MC" σύστημα δημιουργεί αδιέξοδα. Πολλό παιχνίδι που χρησιμοποιούν εξελιγμένα "MC" συστήματα τελικό καταλήγουν να παρουσιάζουν πολύ φτωχό animation. Το "MC" από μόνο του δεν φτάνει αν δεν υπάρχει και η απαιτούμενη πείρα του προγραμματιστή. Οι δικές μας προσπάθειες στοχεύουν σε τεχνικές που χρησιμοποιούνται στην δημιουργία των κινουμένων σχεδίων. Αυτό πάντως που βλέπω αυτή τη στιγμή είναι ότι οι σχεδιαστές βοηθούνται με τις ευκολίες που προσφέρει η τεχνολογία για να έχουν γρήγορο οπτερισματο κάτι που υποβοηθεί τελικό σε βόρος της ποιότητας. Δεν κόπονται να προσπαθήσουν να δημιουργήσουν κάτι καινούργιο και κυρίως

*Ο Jorg Schwlezer, κορυφαίο διοικητικό στέλεχος της Century Interactive μας μιλάει σχετικά με το νέο παιχνίδι της εταιρίας που έχει τίτλο "Bermunda Syndrome". Ένα παιχνίδι στο οποίο ποντάρουν πολύ οι υπεύθυνοι της εταιρίας και ελπίζουν να σημειώσει μεγάλη επιτυχία.*

εμφανής στο τρισδιάστατο animation. Ξοδέψαμε αρκετό χρόνο σε συνεργασία με ειδικούς των πολεμικών τεχνών για να μπορούμε να δημιουργήσουμε ρεαλιστικές μάχες με τα σπαθιά και μετά καθήσαμε να δουλέψουμε πάνω στον υπολογιστή για να δημιουργήσουμε τα πρώτα μοντέλα μας. Είναι νομίζω ορκετή προεργασία. Αυτό όμως τελικό υποβαίνει σε καλό της όλης διαδικασίας αφού ξέρουμε εξ αρχής που πρέπει να βαδίσουμε και δεν θα χρειαστεί να αλλάξουμε αποφάσεις κατά την διάρκεια της δημιουργίας. Είναι ιδιόμορφο παιχνίδι ο σχεδιασμός ανθρώπων ή ανθρώπων φηγορών. Όλοι γνωρίζου-

με τις ανθρώπινες λειτουργίες και αντιδράσεις και έτσι όταν κάποια κίνηση ενός sprite δεν είναι πετυχημένη γίνεται ουτόματα οντιληπτή από τον παίκτη και αυτό δεν είναι καλό. Φυσικό αυτό το πρόβλημα πούει να ισχύει όταν έχουμε να κάνουμε με τέρατα. Δεν υπάρχει σε αυτό κάτι για να γίνει σύγκριση. Αυτός είναι ο λόγος που τα animation ανθρώπων χαρακτηρών είναι τόσο δύσκολο. Ακόμη και το καλύτερο προγράμματα και τεχνικές δεν μπορούν να κάνουν τίποτα αν δεν έχει ο προγραμματιστής ικανότητες και πείρα που να έχει σχέση με το κλασικό animation.





## ΠΩΣ ΚΑΤΑΦΕΡΑΤΕ ΝΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕΤΕ ΤΑ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΑ ΚΑΙ ΓΕΜΑΤΑ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ BACKGROUNDS ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΤΟ ΒΑΘΟΣ ΣΤΟΝ ΟΡΙΖΟΝΤΑ;

Το backgrounds είναι μία σύνθεση από ένα αριθμό επιπέδων (layers) που έχουν τοποθετηθεί το ένα πάνω στο άλλο. Το ξεχωριστά backgrounds σχεδιάστηκαν στο χέρι με μολύβι και χρωματίστηκαν μετά με λάδι!! Σκανάραμε στην συνέχεια τις ηα-δογραφίες και επεξεργαστήκαμε τις εικόνες. Προσπάθουμε να κάνουμε μία συ-νολική εργασία με σκοπό όλες οι σκηνές να έχουν το ίδιο ποιητικό αποτέλεσμα. Το Τρίγωνο των Βερμούδων και οι ιστορίες που έχουν ακουστεί κατά καιρούς μου είχαν κινήσει το ενδιαφέρον από πολύ. Δεν ήταν έκπληξη λοιπόν το γεγονός ό-τι αποφασίσαμε να έχουμε σαν θέμα του παιχνιδιού την περιοχή και το μυστήριο που την καλύπτει. Δεν χρειάστηκε να δουλέψουμε πολύ πάνω στο σενάριο αφού λόγω όλων αυτών των γεγονότων που έχουν κατά καιρούς συμβεί εκεί το υλικό ήταν σχεδόν έτοιμο. Οι επιστήμονες έχουν εκτιμήσει ότι υπάρχουν κάποια αέρια που βγαίνουν από το εσωτερικό της Γης κατά περιόδους και τα οποία δημιουρ-γούν ανισορροπία στους φυσικούς νόμους δίνοντας σε όλους μας την εντύπωση



ότι κάτι το παράξενο συμβαίνει. Για παράδειγμα, λένε ότι κάποια αέρια που δρα-πετεύουν από τον φλοιό της Γης έχουν ως αποτέλεσμα να οληθάζει την βαρύτη-τα του νερού με αποτέλεσμα τα ξύλα να είναι πολύ βαρύ και έτσι οι βάρκες να μην μπορούν να επιπλέουν. Πάντως νομίζω ότι θα υπάρξουν πολλή οκόμνη ανε-ξήγητα φαινόμενα εκεί και τα οποία θα μας απασχολήσουν στο μέλλον.

### ΠΟΣΟ ΚΑΙΡΟ ΧΡΕΙΑΣΤΗΚΑΤΕ ΣΤΗΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ;

Δουλέψαμε πάνω στο παιχνίδι για περισσότερο από δύο χρόνια. Η οληαγές

που έγιναν από την στιγμή που ξεκινήσαμε μέχρι και την ολοκλήρωση του είναι ομήτρες και πραγματικά ακόμη δεν πιστεύω ότι επιτέλους τελειώ-σαμε. Εκτός από μένο υπήρχαν άλλα δύο άτομα που είχαν υπό την επί-βλεψη τους την όλη διαδικασία. Η ψυχολογία της αμόδος και οι σχέσεις που αναπτύχθηκαν μεταξύ μας ήταν πολύ καλές και αυτό έπαιξε καθοριστικό ρόλο τόσο στην διαδικασία όσο και στο τελικό αποτέλεσμα. Είμαστε όλοι πολύ οιοιόδοξοι για την επιτυχία του παιχνιδιού.

### ΠΕΙΤΕ ΜΑΣ ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΑΥΤΗΝ ΤΗΝ ΟΜΑΔΑ.

Συνολικά συμμετείχαν 38 άτομα τα οποία ξεκίνησαν όλα από την πρώτη στιγμή μαζί. Ο βασικός κορμός αποτελούνταν από 16 άτομα που εργαζόντουσαν απο-κλειστικά με τα παιχνίδια. Μπορεί να ακούγεται κόπως μεγόθος ο αριθμός των με-λών της ομάδας όμως θα πρέπει να καταλάβετε ότι τα "BS" είναι ένα εξαιρετικό περίπλοκο παιχνίδι. Το γεγονός και μόνο ότι όλες οι ιστορίες θέλουν να προ-σλάβουν τους προγραμματιστές μας δίνει μία εικόνα στους αναγνώστες σας. Επειδή οι ενοχλήσεις ήταν πολλές αποφασίσαμε να δημιουργήσουμε ένα μυστικό μέρος όπου θα γίνεται καλύτερο και κυρίως πιο ήσυχο η δουλειά. Η δημιουργία αυτού του μέρους μας εξασφάλισε εκτός από παυχία και α-αφάθεια αφού δεν μπορεί τώρα κόποιας να έχει πρόσβαση στην τεχνολο-γία που αναπτύσσουμε.

### ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

Τα 1942 ο πρωθυπουργός της Μ.Βρετανίας, Γ.Τσώρτσιλ ζήτησε από την ο-





μερικάνικη κυβέρνηση να υποστηρίξει τις συμμαχικές δυνάμεις ενάντια στον Αξονα. Μετά από πολλές διαβουλεύσεις οι αμερικάνοι στέλνουν μαχητικά και βομβαρδιστικά αεροπλάνα για να ενισχύσουν την αεροπορική δύναμη της RAF. Το πρωί της 19ης του Ιουνίου 1942 τέσσερο βομβαρδιστικά και έξι μαχητικά μακριάς ακτίνας δράσεως ξεκινούν από την Ατλάντα για την Αγγλία με πλήρη μυστικότητα. Τα αεροσκάφη πρέπει να περάσουν πάνω από την βρετανική αποικία των Βερμούδων αλλά αυτό που κανείς δεν γνωρίζει είναι ότι η γερμανική αεροπορία έχει εγκαταστήσει μία αεροπορική βάση εκεί με σκοπό να αποτρέψει αποστολές σαν την συγκεκριμένη. Η απρόσμενη επίθεση των Γερμανών αιφνιδιάζει πλήρως τους Αμερικάνους και η καταστροφή του μυστικού σχεδίου είναι πλέον ορατή. Οι Γερμανοί χάνουν την μάχη αλλά τα Αμερικάνικα αεροσκάφη που γλύτωσαν πρέπει να επιστρέψουν πίσω στην Ατλάντα.

Ένα εξ αυτών είναι το B-17 με το όνομα Dirty Scally και πιλότο τον Jack J. Thomson. Το αεροσκάφος έχει υποστεί μεγάλες ζημιές και πετάει με το ζόρι. Ο κυβερνήτης αποφασίζει πως είναι προτιμότερο για τα μέλη του πληρώματος να το εγκαταλείψουν. Ο Jack πιστεύει ότι αυτή είναι μία βιαστική απόφαση και δεν υπακούει. Προσπαθεί με απεγνωσμένες προσπάθειες να σώσει το αεροσκάφος στο οποίο βρίσκεται πλέον ολομόναχος. Κρατάει σε σταθερή πορεία το σκάφος και τρέχει στην θέση του ποθυβολήτη για να συνεχίσει την μάχη. Την στιγμή που φεύγει από το κόκπιτ ένας Γερμανός το γαζώνει κυριολεκτικά! Την γλυτώνει και από την θέση που βρίσκεται μπορεί να εκτιμήσει το μέγεθος των ζημιών στο σκάφος. Το δεξί φτερό έχει αρπάξει φωτιά αλλά το σκάφος συνεχίζει κανονικά την πορεία του. Με αποφασιστικότητα και τόλημη κάνει μία υπερπροσπάθεια και καταφέρνει να καταστρέψει το α-

ντίπαλο σκάφος ρίχνοντας το φλεγόμενο στα βαθιά νερά του ωκεανού... Ο Jack κοιτάζει με ικανοποίηση όμως πριν προλάβει να δει το γερμανικό σκάφος να συντρίβεται μία έντονη άσπρη λάμψη στον ουρανό τον τυφλώνει. Ο Jack αισθάνεται αμέσως ότι κάτι δεν πάει καλά. Όταν ανοίγει ξανά τα μάτια του το μόνο που βλέπει είναι πυκνό σκοτάδι. Έχει τυφλωθεί ή συμβαίνει κάτι άλλο; Όχι, δεν είναι τυφλός αφού μπορεί να δει τα εσωτερικά του σκάφους αλλά και το φτερό που ακόμη καίγεται. Όμως εκτός από το σκάφος δεν μπορεί να διακρίνει τίποτα άλλο. Ο ωκεανός, οι Γερμανοί, οι συμπολεμιστές του και όλη τα υπόλοιπα έχουν εξαφανιστεί. Εξω δεν υπάρχει τίποτα παρά μόνο σκοτάδι. Στον Jack τα δευτερόλεπτα που το σκοτάδι κάλυψε τα πάντα μέχρι την στιγμή που τα πάντα ξαναφάνηκαν μπροστά του έμοιαζαν με ώρες. Ο Jack πιστεύει πως όλη αυτή ήταν αποτέλεσμα ενός black-out που πολύ συχνά παθαίνουν οι πιλότοι. Κατάει κάτω προσπαθώντας να επαναφέρει στην μνήμη του το τι συνέβει όταν εμφανίζεται μπροστά του ένα νησί. Είναι βέβαιος ότι αυτό το νησί δεν μπορεί να έχει σχέση με τις Βερμούδες. Αυτό που δεν μπορεί να εξηγήσει είναι η πλήρης εξαφάνιση οποιουδήποτε στοιχείου έχει να κάνει με αεροσκάφη ό-



ταν κάτι πολύ δυνατό τραντάζει το αεροπλάνο. Ο Jack κοιτάζει με τρόμο έξω από το αεροπλάνο βλέποντας μία από τις μηχανές να έχει εκραγεί. Αφήνει γρήγορα την θέση του ποθυβολήτη και επιστρέφει στο κόκπιτ. Το μόνο πράγμα που τον απασχολεί είναι το να μπορέσει να προσεγγίσει το αεροπλάνο στο νησί.

#### ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Εκεί ακριβώς είναι και το σημείο όπου ουσιαστικά ξεκινάει το παιχνίδι. Οι παίκτες



γνωρίζουν ακριβώς το τι συμβαίνει και το ποιος είναι ο σκοπός. Ο άντρας με τα μπουφάν που κρέμεται από τα δέντρα προσπαθώντας να αναληφθεί τι του συνέβει είναι φυσικά ο Jack. Αρχικά ο παίκτης δεν γνωρίζει τίποτα για Ijagmar, Telequad και Merianus. Ο Telequad είναι ένας διαβολικός μάγος ο οποίος προσπαθεί να καταλάβει την εξουσία του νησιού. Για να το πετύχει δεν πρέπει να σκοτώσει τον βασιλιά γιατί έτσι η εξουσία θα μεταφερθεί στην πριγκίπισσα Nathalia. Είναι λοιπόν προτιμότερο να είναι ο βασιλιάς άρρωστος και έτσι να έχει ισχύ ο λόγος του στο βασίλειο (Ijagmar) μέχρι να γίνει καλά ο βασιλιάς. Οι παίκτης πρέπει να ανακαλύψουν όλη αυτή την ιστορία κατά την διάρκεια του παιχνιδιού. Οι βασικοί στόχοι του παιχνιδιού με σειρά προτεραιότητας είναι:

- 1) Να εκθρονίσετε τον αστανικό μάγο και να επιβληθείτε στην φυλή του που μοιάζει λίγο με άνθρωπο και λίγο με φίδι...
- 2) Να βρείτε το αντάδο που θα σώσει τον βασιλιά.
- 3) Να ξεφύγετε από την τέταρτη διάσταση στην οποία βρίσκεστε.
- 4) Να κατακτήσετε την καρδιά της πριγκίπισσας.

Φυσικά κατά την διάρκεια του παιχνιδιού θα χρειαστεί να λύσετε πολλά μυστήρια μικρότερης σημασίας και διάρκειας. Θα πρέπει επίσης να αντιμετωπίσετε τον Merianus που θα απαγάγει την πριγκίπισσα. Ο τύπος αυτός ζει στα ερείπια της πόλης όπου ζούσε η περίεργη φυλή των ανθρώπων-φίδια και θα χρειαστεί να ψάξετε αρκετά σε λαβύρινθους και διαδρόμους μέχρι να σώσετε την πριγκίπισσα αλλιώς και να δώσετε ένα καλό μάθημα στον κακό αντίπαλο σας.

Αλλιώς μία δύσκολη αποστολή είναι η ανακάλυψη ενός ιερού σπαθιού τα κομμάτια του οποίου βρίσκονται διασκορπισμένα σε όλο το νησί. Αυτό το σπαθί είναι ο μοναδικός τρόπος για να καταφέρει να επιστρέψει ο ήρωας μας στον δικό μας κόσμο των τριών διαστάσεων. Οι γρίφοι είναι ατελείωτοι όπως επίσης και τα μυστή-

ρια αλλιώς και η όρση που περικλείεται σε 200 περίπου σκηνές! Η λύση των μικρότερων παζλ οδηγεί τελικά στην οριστική λύση του μυστηρίου του νησιού αλλιώς και συνολικά του μυστηρίου που κρύβεται στο Τρίγωνο των Βερμούδων. Το παιχνίδι βασίζεται στις πιο πρόσφατες αναφορές για την εξαφάνιση ατόμων αλλιώς και μηχανικού εξοπλισμού στην επιμέλεια περιοχή. Η θεωρία την οποία ακολουθεί και το παιχνίδι είναι ότι πιθανώς στο κέντρο αυτής της περιοχής βρίσκεται μία τρύπα στην αιώνια χρονική συνέχεια. Οι εμφανίζεται εκεί εμφανίζεται κάπου σε μία άλλη διάσταση. Στο παιχνίδι ο ήρωας εμφανίζεται σε ένα νησί που φυσικά δεν



υπάρχει ούτε πρόκειται να υπάρξει και ποτέ σε κάποιον χάρτη. Κάποιος μπορεί να αναρωτηθεί πως βρέθηκαν πάνω στο νησί δεινόσαυροι. Η απάντηση είναι αρκετά απλή. Αρχικά η περιοχή ήταν πολύ μεγαλύτερη από αυτή που τελικά έφτασε να καλύπτουν οι Βερμούδες. Οι συνεχείς ανακατατάξεις στην Γη έκοψαν την περιοχή αυτή σε πολλά σημεία τα οποία απομακρύνθηκαν το ένα από το άλλο φυσικά. Εάν κάποιος δεινόσαυρος βρέθηκε κατά λάθος στο ίδιο σημείο με τον Jack είδε φυσικά την ίδια λάμψη και έπασε ακριβώς το ίδιο πράγμα. Από την στιγμή που το νησί χρονικά δεν έχει πάψει ποτέ να υπάρχει οι δεινόσαυροι ξεπετάγονται εκεί σε απίθανες και τυχαίες στιγμές. Όμως υπάρχουν και άλλα. Ζώα και τέρατα που η βιοχημική τους εξέλιξη κόπηκε απότομα και που σε συνδυασμό με τις εκεί προσιμίες μεταξύ τους έχουν ουσιαστικά δημιουργήσει ένα παράδοξο ζωικά βασίλειο. Υπάρχουν επίσης ζούγκλες, πόλεις, απηλίες ακόμη και υποθαλάσσιοι κόσμοι. Ο παίκτης έρχεται σε επαφή με νέους χαρακτήρες, κινδύνους και μυστήρια σχεδόν σε κάθε σκηνή! Πολλές φορές θα χρειαστεί να επιλέξετε μία από τις πολλές προτεινόμενες λύσεις για ένα συγκεκριμένο πρόβλημα στοιχείο που αυξάνει την αγωνία και την ένταση.



# MEGA REVIEW

HOUSE **ACCLAIM**

FORMAT **PC CD-ROM**

TEST **486DX4/100, 4XCD-ROM, SB 16**

REQUIREMENTS **486, 6MB RAM**

Του Α. Ευάγγελου

Αν προσπαθούσαμε να σκεφτούμε κάποια περίοδο έξαρσης των παιχνιδιών κατηγορίας Beat'em up, αυτή δεν θα ήταν άλλη από το έτος που διανύουμε και ετοιμαζόμαστε να αποχαιρετήσουμε, το 1995. Με την κυκλοφορία και του *Mortal Kombat 3* στα PC οι φανατικοί του είδους πρέπει να αισθάνονται ικανοποιημένοι, αν όχι ευτυχημένοι. Μετά τα *Primal Rage*, *Warriors*, *FX Fighter*, *Super Street Fighter 2 Turbo* που κυκλοφόρησαν κατά διαστήματα μέσα στο 1995, το "βάρβαρο" σκηνικό έρχεται να κλείσει το πολλά υποσχόμενο *Mortal Kombat 3*. Το παιχνίδι που έρχεται να συμπληρώσει την τριλογία του πιο πολυσυζητημένου, από κάθε άποψη, *Beat'em up*.

## ΧΩΡΙΣ ΟΙΚΤΟ

Χωρίς αξιοσημείωτες διαφορές ή καινατομίες από τις προηγούμενες εκδόσεις (εξαιρέση αποτελούν κάποια οημεία, αρκετό στον αριθμό αλλήθ ήγα στην αυτοία, τα οηαία θα αναηύοουμε παρακάτω) το τρίτο μέρος (και όραγε τεηευταίο;) της τριηαγίας βασιζεται στα εντυπωσιακό εφφέ, στην "βαρβαρότητα" των τελικών κινήσεων και φυσικά στη σχεδίαση των χαρακτήρων. Οηως ήταν φυσικό, αι χαρακτήρες έχουν

ταχυδακτυλουργαί για να κάνετε κάποιο combo, όηως συνέβαινε στο MK 2. Αρκει ο σωστός, και σχετικά απηός, συνδυασμός κινήσεων για να το σκοτφέρετε. Οοοι από οας το έχετε παηξει στα coln op θα τα γνωρίζετε όηα αυτά αφού η μεταφορό που έγινε είναι απόηα πιστή, για να μην φαναύμε υπερβοληκοί και ηούμε ακόμα καλύτερη. Να οημειώοουμε ότι τώρα ηια, κόρη στη δυνατότητα ηηη, ηηαρεφε να τρέχετε προς τον αντίηαηο όηως οημβαίνει στα ηερισσότερα Beat'em up.

# MORTAL KOMBAT

αυηηθεί, αι κινήσεις τας το ίδια ενώ υπάρχουν και ηερισότερες επιηαγές όηως το ταυρναυά, τα διηηό και η δυνοσότητα εισαγωγής κωδικών με διόφορά κωμικά ή όχι απατεηόμστα. Κότι που έηεινε από τα δύο προηγούμενα "επεισόδια" του παιηνιδιού και ευτυχώς δεν συμβαίνει το ίδιο και στο τρίτο, είναι τα cambos. Τώρα ηηέον δεν χρειόζεται να κινεφε το jaystick οαν

Επίοης κάτω από την ηηόρα ενέργειας υηόρηαι μία δεύτερη ένδειξη για την ενέργεια ηαυ κοταναηώνεται στις "οπέσιαη" κινήσεις, όηως αν πισήσετε τα ηηήκτρο run. Τέηος, εκτός από τις γνωστές τελικές κινήσεις *Fatality*, *Friendship* και *Babality*, υηόρηαι και το *Apimality*, μία κίνηση εξόντωσης του αντιηάηαυ αρκετά ηιο "βίαιη" καθώς παίρνετε τη ηαρηή ζώου και στέηνετε τον





αντίπαλό σας στον όληο κόσμο. Βασική προϋπόθεση για να κάνετε animality είναι να έχετε κάνει πρώτα mercy, μία κίνηση, όπως υποδηλώνει και το όνομα, οίκτου. Συγκεκριμένα στον τρίτο γύρο και τη στιγμή που θα έχει ζητηθεί ο αντίπαλος κάνετε mercy, ο αντίπαλος επανακτά ένα πολύ μικρό μέρος της ενέργειάς του και η μάχη ξεκινάει. Μόλις χάσει και τη λιγοστή ενέργεια που έχει τότε μπορείτε να του κόνετε animality. Φυσικό καθό είναι όταν θα κάνετε mercy να έχετε αρκετή ενέργεια διότι μπορεί να χάσετε και τότε ο αντίπαλος, το computer, δεν θα δείξει οίκτο.

Ας πάρουμε όμως τα πράγματα με τη σειρά τους και ξεκινάμε πρώτα απ'όλα με τους χαρακτήρες του παιχνιδιού και τις κινήσεις τους...

Στο παιχνίδι συναντάμε συνολικά 14 χαρακτήρες από τους οποίους οι μισοί σας είναι λίγο πολύ γνωστοί από τα προηγούμενα MK χωρίς αυτό να σημαίνει βέβαια ότι δεν έχουν υποστεί κόποιες μικρές(;) αλλαγές. Οι υπόλοιποι είναι κάποιοι εντελώς καινούργιοι χαρακτήρες οι οποίοι είναι εξίσου εντυπωσιακοί και σχεδιασμένοι με προσοχή έτσι ώστε να μην χάνεται η ισορροπία του παιχνιδιού όταν αφορά τις δυνατότητές τους. Άξια προσοχής είναι το γεγονός ότι από τα MK 2 υπάρχουν μόνο πέντε χαρακτήρες (Subzero, Liu Kang, Kung Lao, Jax και Shang Tsung) ενώ οι υπόλοιποι έφιναι από το πρώτο MK. Οι κινήσεις των γνωστών από τα προηγούμενα Mortal Kombat χαρακτήρων είναι σε γενικές γραμμές οι ίδιες με κόποιες μικρές αλλαγές. Για παράδειγμα, ο Sub-Zero έχει τη δυνατότητα να πετάει πάγο προς τα πάνω σε αντίθεση με την προηγούμενη έκδοση όπου, όπως θα θυμόσταν, πετούσε πάγο στο έδαφος και γλιστρούσε ο αντίπαλος. Επίσης αγωνίζεται χωρίς τη μάσκα του νίντζα, στοιχείο που προκαλεί εντύπωση αμέσως μόλις τον αντικρίσετε. Ο Jax θυμίζει περισσότερο ρομπότ εξαιτίας του τρόπου με τον οποίο κινείται και του ρουκετοβόλου που βρίσκεται κολλημένο στο χέρι του. Οι κινήσεις των Kung Lao και Liu Kang έχουν παραμείνει ίδιες χωρίς ιδιαίτερες αλλαγές. Τέλος, και όσον αφορά τους καινούργιους χαρακτήρες, υπάρχουν όληοι των ειδών οι μαχητές, από τους Sektor και Cyrax, δύο ρομπότ με αξιόλογες δυνατότητες, μέχρι τερατόμορφους ανθρώπους όπως η Sheeva, η γυναίκα με τα τέσσερα χέρια (μάλλον η γυναίκα του Goro πρέπει να είναι). Βέβαια δεν πρόκειται να σας αναλύσουμε πως και τι κάνει κάθε χαρακτήρας, αυτό θα το ανακαλύψετε μόνοι σας, εμείς απλώς σας δώσαμε μία γεύση για να ξέρετε τι θα αντιμετωπίσετε. Ξεκινώντας το παιχνίδι θα βρε-

θείτε μπροστά σε έναν μεγόλο αριθμό επιλογών που θα έχετε στη διάθεσή σας και περιλαμβάνουν υποστήριξη δικτύου, που σημαίνει ότι μπορείτε να παίξετε και μέσα από δίκτυο, καθορισμό των ηηκτρών και για τους δύο παίκτες, δυνατότητα ελέγχου της έντασης και της μουσικής, (η οποία ακούγεται απ'ευθείας από το CD), επιλογή για το αν θα παίξετε τουρνουά ή θα ξεκινήσετε απλώς παιχνίδι και τέλος καθορισμό του επιπέδου δυσκολίας. Στο τουρνουά υπάρχουν μεγόλοι ενδιαφέρον και συνιστάται για διηλό με τους φίλους σας καθώς μπορείτε να επιλέξετε μέχρι εννέα χαρακτήρες. Μόλις τελειώσει η ενέργεια του πρώτου χαρακτήρα μπαίνει ο επόμενος που επιλέξετε, μόλις τελειώσει και αυτού μπαίνει ο επόμενος και αυτό συνεχίζεται μέχρι κόποιος από τους δύο παίκτες να χάσει την ενέργεια και των 9 χαρακτήρων. Επίσης μπορείτε να εισάγετε και μία ηηθώρα κρυφών κωδικών τη στιγμή που ξεκινάτε το τουρνουά. Για παράδειγμα μπορείτε να ξεκινήτε με μισή ενέργεια, να μη χρειάζεται να φορτίσετε το run, να αλλάξει μορφή ο χαρακτήρας σας, να παίξετε στο σκοτάδι και ηηηλά ακόμη που προσφέρουν ατελείωτη διασκέδαση και κρατούν το ενδιαφέρον του παίκτη αμείωτο. Από το τουρνουό περνάμε στο κυρίως παιχνίδι και φυσικά το δύσκολο δρόμο μέχρι να βρείτε και να σκοτώσετε (ακόμα πιο δύσκολο) τον μισητό Shao Khan. Μόλις επιλέξετε τον χαρακτήρα σας υπάρχουν τρία επίπεδα δυσκολίας ή μόλις τρεις δρόμοι που μπορείτε να ακολουθήσετε για να φθάσετε στο υψηλότερο οκαηοπάτι στο οποίο θα σας περιμένει ο Shao Khan. Αν επιλέξετε "novice" οι αντίπαλοι είναι λιγότεροι (8 συνολικό διαφορετικοί χαρακτήρες) και σαφώς πιο εύκοιοι, στο





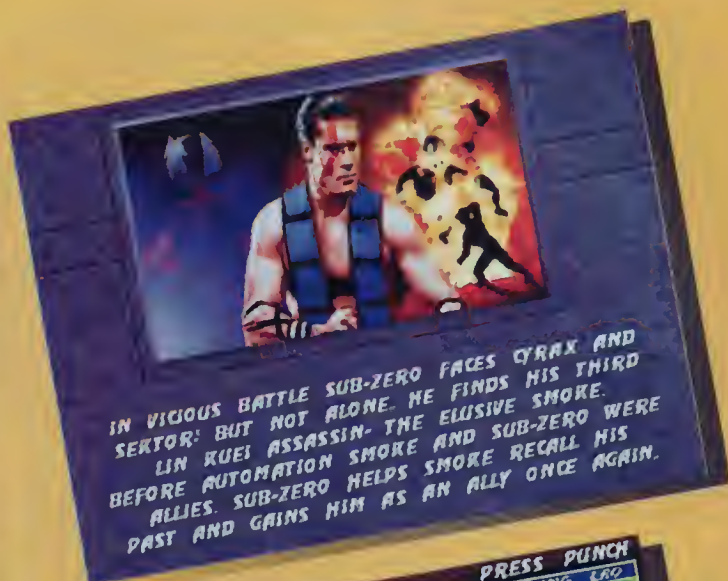
# REVIEW

"warrior" η κατάσταση χειρατερεύει καθώς οι αντίπαλοι που θα αντιμετωπίσετε είναι και πιο καλοί αθλητά και πιο ποητοί (10 συνοδικά) ενώ τέλος στο "master" οι τύποι δεν αστειώνονται και θα πρέπει να αγωνιστείτε συνοδικά με 12 διαφορετικούς χαρακτήρες συμπεριλαμβανομένου και του Shao Khan. Ολοκληρώνοντας την περιγραφή μας με τις επιλογές του παιχνιδιού περνάμε στον τεχνικά τομέα που αφορά γραφικά, κίνηση και ήχο. Οι ψηφιοποιημένοι χαρακτήρες, όπως και στο προηγούμενο MK, δίνουν μία μοναδική αίσθηση στον παίκτη. Η δουλειά που έκαναν οι προγραμματιστές της Acclaim είναι πραγματικά αξιοθαύμαστη καθώς η έκδοση στο PC δεν έχει να ζητήσει τίποτα από την αντίστοιχη των ηλεκτρονικών. Οι χαρακτήρες είναι στην κυριολεξία "ζωντανόι" και αν φαντάζεστε ότι χρειάζεστε ένα ιδιαίτερα δυνατό μηχανήμα για να απολαύσετε όλα αυτά γελάστε. Αρκεί ένας 486DX2/66 με 8MB RAM και θα σας κάνει να τριβete τα μάτια σας. Υπάρχει μεγάλη ποικιλία στα backgrounds ενώ η σχεδίαση και η έμφαση που έχει δοθεί στη λεπτομέρειά τους ανεβάζει σημαντικά το δείκτη βαθμολογίας του συγκεκριμένου τομέα. Η κίνηση είναι απολύτως ομαλή ακόμα και σε αργά σχετικά μηχανήματα ενώ η ταχύτητα με την οποία κινούνται οι χαρακτήρες είναι γρηγορότερη από τα προηγούμενα MK, που ήταν ιδιαίτερα αργά σε σχέση με άλλα παιχνίδια του είδους. Ο ήχος δεν υστερεί σε κανένα σημείο και αναφερόμαστε τόσο στα ποητά και απολαυστικά ηχητικά εφέ όσο και στη μουσική που όπως προαναφέραμε παίζεται απευθείας από το CD-ROM. Υπάρχουν όλη των ειδών οι κραυγές, από πάου μέχρι χαράς, και δημιουργούν μία ατμόσφαιρα αρκετά "πορωτική". Στον χειρισμό δεν έχει αλλάξει τίποτα, αν εξαίρεσετε το επιπρόσθετο πλήκτρο του run, με το οποίο όμως θα εξοικειωθείτε γρήγορα. Όσοι έχετε παίξει τα προηγούμενα θα συνηθίσετε αμέσως, οι υπάλληλοι από σας ίσως χρειαστείτε ορισμένες ώρες μέχρι να συνηθίσετε. Κλείνοντας με τα τεχνικά χαρακτηριστικά του MK3 θα ήγαμε ότι έχουν να επιδείξουν εκπληκτικά στοιχεία που σίγουρα ποητές εταιρείες θα ζητήσουν. Βέβαια μη φανταστείτε ότι μιλάμε για το αψηγόδοιο παιχνίδι. Υπάρχουν ορισμένα bugs που ίσως να μην ενοχλούν ή ακόμα και να μην γίνονται αντιληπτά αλλά σίγουρα σε συνδυασμό με την μεγάλη ευκολία με την οποία μπορείτε να τελειώσετε το παιχνίδι χαλάει τη συνο-

δική του εικόνα. Για να γίνουμε και συγκεκριμένοι και να αποσαφηνίσουμε τα πράγματα σας αναφέραμε το εξής. Μάλης φθάσετε στο Shao Khan και για να τον "βγάψετε" δεν έχετε παρά να παίζετε με τον Sub-Zero. Ρίχνετε πάγο και χτυπάτε τον Shao Khan με "άπερκατ". Πριν σπλωθεί ξαναρίχνετε πάγο και ξανά "άπερκατ". Με αυτόν τον απλά τρόπο τελειώσατε το παιχνίδι. Παίζοντας λίγες ώρες θα ανακαλύψετε τελικά ότι υπάρχει ένα σύστημα για τον κάθε αντίπαλο που ουσιαστικά τον κάνει "χαζά" και βέβαια εσείς είσατε πάντα οι νικητές. Θα μου πείτε φυσικά αυτά υπάρχουν σε όλα τα παιχνίδια ίσως ακόμα και στα προηγούμενα MK αλλά στο MK3 είναι ίσως λίγο υπερβολικά. Βέβαια αυτός δεν είναι λόγος για να μην ασχοληθείτε απλά είναι η απία που η βαθμολογία του έπεσε σημαντικά ενώ θα μπορούσε κάλλιστα να είναι σαφώς υψηλότερη. Συνοψίζοντας τώρα θα μπορούσαμε να πούμε ότι το συνιστούμε ανεπιφύλακτα σε κάθε φανστικό της σειράς και γενικότερα του είδους, ακόμα και σε αυτούς που δεν έχουν επαφή με τέτοια παιχνίδια. Η βία κυριαρχεί στο παιχνίδι, άλλωστε δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι χάρη σε αυτήν την καινοτομία βασίστηκε και η επιτυχία του. Ακολουθεί σαφώς τα χνάρια των προηγούμενων επεισοδίων της τριλογίας, διαθέτει μεγαλύτερη ποικιλία χαρακτήρων, κινήσεων, επιλογών, στοιχεία που σε συνδυασμό με τη δυνατότητα του διηλού ανεβάζουν το δείκτη αντοχής του ενώ μπορώ να σας διαβεβαιώσω ότι δεν πρόκειται να σταματήσετε να παίζετε παρά μόνο όταν κυκλοφορήσει το επόμενο Mortal Kombat, ίσως και ποτέ... Το καλύτερο της τριλογίας, που έρχεται να συμπληρώσει τα κενά σημεία







που υπήρχον στο δύο προηγούμενο. Περισσότεροι και νέοι χοροκτήρες, διαφορετικές κινήσεις, δυνατότητα combo, υπέραχα γραφικά και εξοίσο ηχητικά εφέ, μεγάλη παικτικό επιλογών και φυσικά υποστήριξη διηλιού και δικτύου είναι μερικά μόνο από το στοιχείο που συνθέτουν ένα από το πιο επιτυχημένο Beat'em up που κυκλοφόρησε ποτέ, ανεξοίρετως format. Η έκδοση για PC είναι οδόλυτα πετυχημένη ίσως και καλύτερη από αυτή των coin op. Δυστυχώς τα ηηγοστά, έστω και οσημαντο, bugs που συναντάμε, καθώς και η μεγάλη ευκολία με την οποία μπορείτε να τελειώσετε το παιχνίδι

είναι οι λόγοι που μειώνουν τη βοήθειολογία του. Επιβάλλεται να τα ανακτήσετε.

Υ.Γ. Το παιχνίδι ήταν μια ευγενική προσφορά του καταστήματος Vertigo.



ΓΡΑΦΙΚΑ: 92%

ME AYO AOTIA



ΑΝΤΟΧΗ: 87%

Fight Unlimited



ΗΧΟΣ: 92%



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 88%

ΓΕΝΙΚΑ  
90%



# GAME REVIEW

HOUSE TIME WARNER INTERACTIVE

FORMAT AMIGA

TEST AMIGA 500 1MB

REQUIREMENTS AMIGA 500 1MB

Του Sonic

Επιτέλους ένα adventure  
που θα σας κάνει  
να τρίβετε τα μάτια σας.

Μια προσπάθεια  
για Amiga 500-600-1200  
που θα βρεί την καλύτερη  
του στιγμή αν διαθέτετε  
σκληρό δίσκο ή  
2Mbyte μνήμης.

Καλύτερο από Indiana  
Jones 4 και King's Quest 6;  
Θα το δούμε αμέσως.

Η υπόθεση είναι απλή, αλλό στην αρχή ποραπλαντική. Amazon Queen είναι το όνομα ενός αεροκόφους και δεν πρόκειται να πετόξει κομμάτια βοοειδών των Αμαζόνων. Πόντως το λογοποίνια είναι πολύ καλό οφού οι ομαζόνες του Αμοζόνιου (ναι υπάρχουν και φτόννετε σε απόσταση ονοπνοής υπό τις περισσότερες) δημιουργούν μια ιδιότερη εντύπωση στους παίκτες.

Αεροκόφος λαιπόν, στο απαίο είστε ο πιλότας, μία πρωταγωνίστρια του κινηματογράφου, ένας χαζός βοηθός, ο τρελός επιστήμονας που θέ-

τιο και μυστικά νασι, θανόσιμες νογίδες... Τύφλο να έχει a Indiana Janes.

Το πρόγραμμα περιπλέκεται ακόμα περισσότερο αφού υπάρχει κάποιο μυστικό, ιερό αντικείμενο που θα ονομάξει τις πύλες ενός νοού για να βρεθούν τα ομοραίτα στοιχείο για την ομακλήρωση των φρικτών πειρομάτων. Στην ορχή το παιχνίδι είναι γραμμικό, χωρίς παλλήδες περιαχές να εξερευνήσετε, αλλό γίνεται μεγόλο και με επιαγές για το παύ να πότε μόλις πέσετε στην ζούγκλο. Τα χιαύμαρ πόντως δεν σας εγκοτοθίπει αύ-

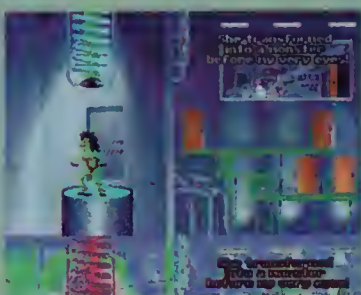
## The Flight of the Amazon Queen

λει να δημιουργήσει μία φυλή γυναικών δεινοσούρων (και τα καταφέρνει!), πρωιομαί, χιαύμορ, πολλό-

τε στιγμή θυμίζοντας Mankey Island και ακόμα κοηύτερο! Ψηλοί πυγμοί, καταστήματα που λειτουργούν 24ωρο







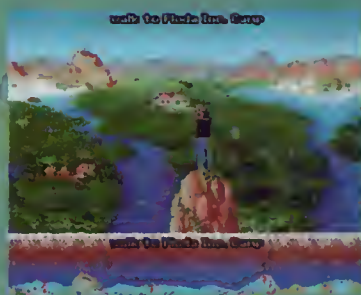
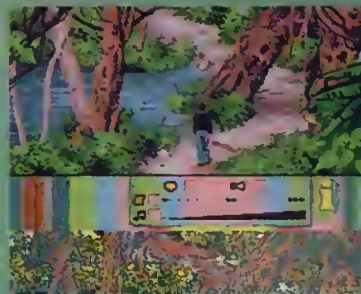
στην ζούγκλα, ένας απίστευτος γορίλλας που μεταμφιέζεται και προσπαθεί να του εξηγήσει ότι δεν μπορεί να ζήσει στην Νότια Αμερική, είναι τουλάχιστον διασκεδαστικά, χωρίς να πέφτουν στην παγίδα που έθεσαν νοήλα καλά adventures (βλ. Monkey Island-Sam'n'Max) και να καταστρέφουν οποιονδήποτε ρεαλισμό και να καταντούν απλώς αστεία.

Οι χαρακτήρες που ηλαιοιώνουν τον ήρωα ακροβατούν ανάμεσα στο αυθεντικό και το εξεζητημένο. Με άλλα λόγια αν ήταν ηθοποιοί σε ταινία δεν θα έβρισκαν δουλειά ποτέ ξανά!

Οι απαιτήσεις του παιχνιδιού καθήλπουν νέα και παλιά μηχανήματα. Δηλαδή τρέχει ικανοποιητικά ακόμα και στην Amiga 500 αν διαθέτετε 1Mbyte μνήμης.

Όμως ακόμα και έτσι δεν μπορείτε να έχετε πάνω από ένα drive (και εννοώ το εσωτερικό drive) πράγμα που κάνει την ζωή σας ιδιαίτερα κουραστική αφού τα δεδομένα είναι πάνω από 10 δισκέτες. Αν διαθέτετε περισσότερο από 1 MB μνήμης μπορείτε να φορτώσετε όλα τα drive θέλετε και να κάνετε τα πράγματα πολύ ευχόριστα. Η καλύτερη στιγμή του παιχνιδιού είναι μια 1200 με οκλήρο δίσκο όπου και η κίνηση είναι ταχύτερη, οι οθόνες αλλοδίζουν αστραπιαία όταν βγαίνετε από την μία περιοχή στην άλλη και γενικώς έχετε όλα τα καλά ενός δυνατότερου μηχανήματος. Πόντως για την A500 που μόλις σας ενδιαφέρει περισσότερο προτείνω να παίξετε ακόμα και με ένα μόνο drive.

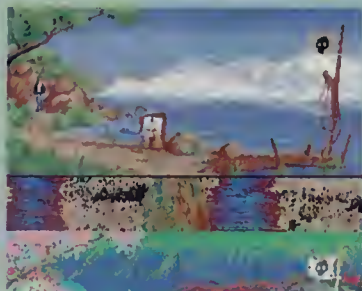
Αξίζει τον κόπο.





# GAME REVIEW

Τα χρώματα στην οθόνη είναι 32, υπάρχει animation στα backgrounds, βλέπεται δηλαδή τα ποτάμια και τους καταρράκτες να ρέουν, τα φύλλα να κουνιούνται, ενώ και η κίνηση των πρωταγωνιστικών sprites είναι πολύ καλή με ομι-



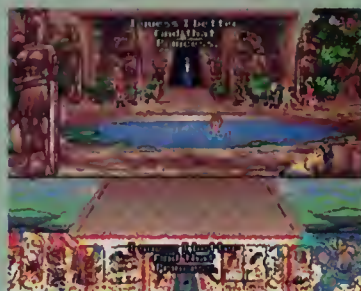
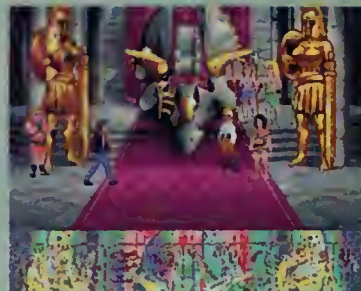
κρύνοεις και μεγενθύνσεις όταν έρχονται και πηγαίνουν στο βάθος της οθόνης.

Σε ορισμένα σημεία υπάρχει και scrolling είτε γιατί περπατάει ο ήρωας σε μια μεγάλη οριζάντια οθόνη είτε γιατί ψάχνετε μια μεγάλη περιοχή με τον δείκτη του mouse.

Τέλος ο ήχος σε περιορισμένη μνήμη 1 Mbyte είναι ήχοι περιβάλλοντος με πουλιάκια, μηχανές αεροπλάνων, νερά και εφέ καθώς και ένα μουσικά θέμα για κάθε περιοχή παιχνιδιού.

Το mouse κάνει τα πάντα ενώ στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχουν τα εικονίδια που σας επιτρέπουν να ανοίξετε, να κλείσετε, να μετακινήσετε πράγματα, να δώσετε, να πάρετε, να χρησιμοποιήσετε και να μιλήσετε με άλλους και με όλη. Save και Load εννοούνται ότι εκτελούνται ανά πόσα στιγμή είτε σε διοκέτα είτε στον οκληρά σας. Με παρόμοιο μενού μπορείτε να αλληλέστε τον ήχο και την ταχύτητα των μηνυμάτων.

Το παιχνίδι είναι αρκετά εύκολο ακόμα και για παίκτες σαν εμένα που η σχέση τους με τα adventures είναι περιστασιακή. Αυτά που κάνει το παιχνίδι προσιτά, ευχάριστα και ιδανικά για αρχάριους είναι η λογική των γρίφων του. Ετοιμία να μαζέψετε ένα μπουκάλι άρωμα από ένα ποτάμι για πιράγκας δεν χρειάζεστε τίποτα περισσότερο από μία απάντηση, το ίδιο για ένα ιπτάμενο οκαθάρι, οι γυναίκες πάντα εντυπωσιάζονται από τα λουλούδια, τα γυναικεία ρούχα είναι η καλύτερη μεταμφίεση -αν είσαι άντρας- και τα λήδια είναι το καλύτερο όπλο σας απέναντι στα αυτοκίνητα που σας







κυνηγούν. Κάπως έτσι Ροιπόν ξεκινάει το παιχνίδι: Πηγαίνετε να παραλάβετε την υπέροχη πθοποιό αλλά σας κλειδώνουν στο δωμάτιό της. Ο κοκός είναι φυσικά ψηλός, ξανθός και όμορφος, πολύ κινηματογραφικό! Πάρτε το δύο σεντόνια από το πάτωμα. Τραβήξτε το κορδονάκι για να ανοίξουν οι κουρτίνες. Πάρτε την περούκα.

ρά και πηγαίνετε στην πόρτα. Είναι η έξοδος του ξενοδοχείου από την οποία όμως δεν μπορείτε να βγείτε ακόμα. Μιλήστε με τον ρεσεψιονίστ και πάρτε οπωσδήποτε το κλειδί που έχει εκεί πάνω, λέγοντάς του ότι είστε φίλος της πθοποιού. Κατεβείτε κάτω και χρησιμοποιώντας το κλειδί ανοίξτε την πόρτα. Ένας υπερήρωας όπως εσείς δεν μπορεί παρά να γνωρίζει όλες τις γυ-

τα σεντόνια στο κλειδωμένο δωμάτιο. Ανοίξετε το μπαούλο με τον ροστο και πάρτε την πετοέτα. Δώστε την και θα σας προσφέρει ένα γυναικείο φόρεμα. Φορέστε το (τί συμβουλές δίνω στα παιδιά!) μαζί με τα υποδήσιμα γυναικεία "εξαρτήματα" και βγείτε από το ξενοδοχείο σαν... κύριοι! Η επιτυχία σας δεν κρατάει για πολύ, σας παίρνουν χαμπάρι και σας στρώνουν στο κυνήγι με το αυτοκίνητο. Πολύ όμορφη φάση πάντως.

Ψάξτε στα άχυρα που βρίσκονται στην καρτόσα του φορτηγού. Θα βρείτε ένα βαρέλι λάδι. Χρησιμοποιήστε το στο αυτοκίνητο που σας κυνηγά και στείλτε το στον αγύριστο. Χα, ο απαίσιος ξανθός φλώρας μιλάει μπροστά στο αεροπλάνο σας με την πθοποιό. Μιλήστε του και σας παρακαλώ πολύ καταλήξετε ρίχνοντάς του μία μπουνιά. Επιβαστείτε στο οκάφος και πηγαίνετε στην ζούγκλα εν μέσω καταίγδας. Κακό, αυτό πολύ κακό καθώς το οκάφος πέφτει μέσα στο ποτάμι. Η ου-



δέστε τα δύο σεντόνια μεταξύ σας και το αποτέλεσμά τους πάνω στο καθοριφέρ. Τώρα μπορείτε να κατεβείτε στο κάτω δωμάτιο. Χρησιμοποιώντας την οκάρα στα ράφια πάρτε το ψεύτικο στήθος και τον ροστό. Ανεβείτε στην σκάλα αριστε-

νάκης του παιχνιδιού! Και αυτή δεν είναι εξαίρεση. Μετά από έναν έντονο διάλογο για αυτά που σας συνέβησαν την προηγούμενη φορά η κοπελιά μπαίνει στο μπάνιο και σας ζητά μία πετοέτα. Επιστρέψτε Ροιπόν πίσω και ανεβείτε από

νέχεια στο spellshop (δεν το κάνω επίτηδες αλλά από δω και κάτω συμβαίνουν τα καλά).



   	ΓΡΑΦΙΚΑ: 77%	<b>ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΠΑ</b> Το καλύτερο adventure για amiga μέχρι στιγμής; <b>ΓΕΝΙΚΑ 87%</b>
	ΑΝΤΟΧΗ: 92%	
	ΗΧΟΣ: 80%	
	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 90%	



# GAME REVIEW

HOUSE GREMLIN

FORMAT PC CD-ROM

TEST 486DX4/100, 4XCD-ROM, SB 16

REQUIREMENTS 486DX, 8MB RAM, 20MB HD

Του Α. Ευάγγελου

*Τα racing games αποτελούν πάντα ένα ενδιαφέρον είδος παιχνιδιού που τραβάει την προσοχή απανταχού gamer. Είτε φανατικοί είτε όχι της κατηγορίας, όλοι παίξαμε κάποτε ένα Test Drive, ένα Lotus και αν θέλετε πρόσφατα ένα Need for Speed.*

Το Fatal Racing, θα έλεγα ότι ήρθε δυστυχώς σε λήθος χρονική στιγμή. Ίσως ον κυκλοφορούσε πριν το Need for Speed ή ορκετά οργότερα θα μπορούσαμε να μιλήσουμε οντικειμενικά και ομεράληητο. Τώρα μοιροίο θα υποστεί τη σύγκριση αφού ήρθε παρόληηηα με το προαναφερόμενο παιχνίδι.

Το χειρότερο απ'όλα όταν κόθεσαι να παίξεις ένα παιχνίδι είναι να αντιλαμβάνεσαι ότι το μηχανήμα σου χρειάζεται ονοβάθμιση ή να σου δίνεται ουτή η εντύπωση οπά το υπερβολικά οποιητικά παιχνίδι που προποθείς να παίξεις. Αυτό ακριβώς μου συνέβει μόλις τελείωσα το In-

οκίες, επέλεξε το αυτοκίνητο που θα τρέξω και πάτησα την επιλογή "Start". Ο ογώνας ξεκίνησε, πάτησα το γκάζι και έστριψο λίγο οριατερά. Μετά πήγο ήλια ένον καφέ και άτον γύρισα επιτέλους το αμόξι μου είχε ανταποκριθεί πλήρως στην κίνηση που είχα εκτελέσει. Για κακή μου τύχη όμως αντί η νόμνη κίνηση μου να είναι το πηήκτρο escape, για να μειώω κόπως την ανόηυση και όηα τα ουναφή, αποπειρόθηκο να στρίψω δεξιά. Αυτό ήταν φίηοι μου. Αιούως ξεμέρωσε η επόμενη μέρα, πήρα το ηρωινό μου (στο κρεβάτι παρακοή) και σαν παθών και "μαθών" πάτησα το escape, για να κάνω αυτά που έηρεπε να κάνω από

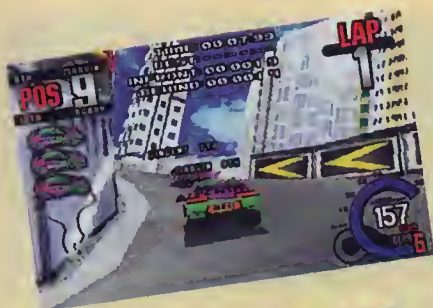
# FATAL RACING

stallation και χαρούμενος επιχείρησα να τρέξω το Fatal Racing, ως φανστικός εν μέρει των race παιχνιδιών. Κατ'αρχός αύξησα την ανόηυση, στη συνέχεια ενεργοποίησα τα "καλοισθητικά" στοιχεία άπως σύννεφα και

την πρώτη κιάλας στιγμή. Ξέρω τι θα πείτε και το παραδέχομαι, είμαι υπερβολικός. Αηηά πόντως ανεπιφύλακτα οας τονίζω ότι για να εκμεταλλευτείτε στο έηακρο τις δυνατότητες του παιχνιδιού,



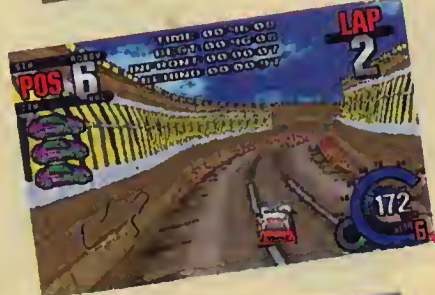
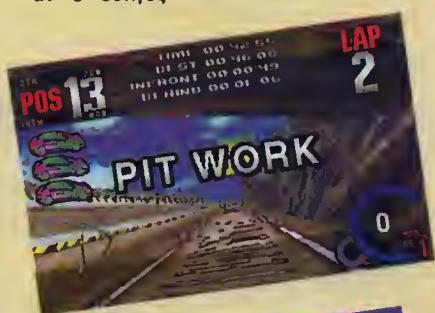




οι οποίες δεν είναι μεγαλειώδεις, πρέπει να έχετε τουλάχιστον Pentium στα 75MHz. Ακόμα και σε χαμηλή ανάλυση το παιχνίδι ζορίζεται οπότε τουλάχιστον μπορείτε να το παίξετε. Από τεχνικής πλευράς το μόνο που έχει να επιδείξει είναι κολά γραφικά. Το animation δεν είναι εντυπωσιακό αλλά ανεκτά, ο ήχος σχετικά μέτριος και το gameplay πλησιάζει το απαράδεκτο. Αν λοιπόν αποπειραθούμε να το συγκρίνουμε με το Need for Speed, αναλαμβάνετε ότι η σύγκριση είναι αναπόφευκτη καθώς κάποιος φανστικός του είδους που οικονομικά δεν αντέχει η τρέλα του και τα δύο θα πρέπει να επιλέξει, τότε το Fatal Racing φαντάζει σαν οπλή οδοντόκρεμα μπροστά στο NFS.

Μετά το Nascar Racing υπήρχε ένα χρονικό διάστημα σχετικά μεγάλο χωρίς την κυκλοφορία κανενός race game ή τουλάχιστον αξιόλογου race game. Αν το Fatal Racing εμφανιζόταν εκείνο το διάστημα να γεμίσει το κενό θα το κρίναμε διαφορετικά, αλλά με το NFS στο προσκήνιο, πρέπει και επιβάλλεται να το κρίνουμε σύμφωνα με αυτά τα δεδομένα. Στο μόνο στοιχείο που διαφοροποιείται είναι το θέμα και κατ'επέκταση το κοινό στο οποίο απευθύνεται. Θυμίζει περισσότερο Nascar, με τη διαφορά ότι δεν υπάρχει καθόλου ρεαλισμός όσον αφορά τη συμπεριφορά των αυτοκινήτων. Αλλά ας ρίξουμε μια μισιά για το τι ακριβώς συμβαίνει μέσα στο παιχνίδι. 3...2...1 GO! Υπάρχει μία πληθώρα επιλογών για να καθορίσετε σχεδόν τα πάντα. Το αυτοκίνητο, την πίστα, αν θα παίξετε τουρνουά ή μεμονωμένο αγώνα, τον αριθμό των αντιπάλων και γενικά τα πάντα. Υπάρχουν συνολικά οκτώ αυτοκίνητα και αντίστοιχος αριθμός από πίστες που μπορείτε να επιλέξετε. Όλες οι πίστες είναι "κυκλικές" και όχι όπως ήταν οι περισσότερες στο NFS ενώ υπάρχει συγκεκριμένος αριθμός γύρων που πρέπει να ολοκληρώσετε για να κερδίσετε. Το εντυπωσιακό και πρωτότυπο χαρακτηριστικό είναι η μορφολογία κάθε πίστας και οι κλειστές στροφές. Αλλά πίστα αποτελείται από γέφυρες, αλλά από μεγάλα "υψώματα" για άλματα ενώ σε άλλες συναντάμε μέχρι και χώματα. Η συμπεριφορά των αυτοκινήτων είναι τελείως φανταστική χωρίς να βασίζεται σε τίποτα αληθινό αλλά τουλάχιστον ο χειρισμός είναι κορυφαίος. Όσες περισσότερες φορές τρακάρετε σε τοίχους ή στα άλλα αυτοκίνητα, η κατάσταση του αμαξιού σας χειροτερεύει και αν το παρακάνετε και δεν μπετέ στα pits για επισκευές τότε χάνετε και τον αγώνα. Υπάρχουν βασικά δύο διαφορετικές κάμερες από όπου μπορείτε να ελέγχετε το αυτοκίνητό σας, από την θέση του οδηγού ή από το πίσω μέρος του αυτοκινήτου. Επίσης μπορείτε αν θέλετε να επιλέξετε να βλέπετε τον οδηγό που τρέχει με το ίδιο αυτοκίνητο με το δικό σας, ανήκετε δηλαδή στην ίδια ομάδα. Οι πόντοι που θα πάρετε εσείς και ο άλλος οδηγός της ομάδας σας από το τέλος κάθε αγώνα προσθέτονται και το σύνολο σας κατατάσσει στην βαθμολογία. Η όψη πίσω από το αυτοκίνητο δεν ενδύκνεται αφού ο χειρισμός γίνεται δυσκολός και το αμάξι πηγαίνει ανεξέλεκτα. Πάνω από τα αντίπαλα αυτοκίνητα εμφανίζονται το όνομα του οδηγού και τη θέση που κατέχει εκείνη τη στιγμή στον αγώνα. Επίσης εκτός από το στροφόμετρο, το ταχύμετρο και την ένδειξη του ποσοστού ζημιάς που έχει υποστεί το αμάξι σας εμφανίζονται και άλλα στοιχεία όπως ο χρόνος και η απόσταση που σας χωρίζει από το πρώτο προπορευόμενο αυτοκίνητο και το αμέσως προηγούμενο

από σας και τη θέση που κατέχουν. Υπάρχει πάντως επιλογή αν θέλετε να μην εμφανίζονται αυτά τα στοιχεία και να έχετε μεγαλύτερο οπτικό πεδίο αλλά μην επιχειρήσετε να τα απενεργοποιήσετε διότι και χρήσιμα είναι και ο χώρος εξέλιξης του παιχνιδιού μεγάλος. Δεν υπάρχει καθόλου αίσθηση του δρόμου όταν παίζετε σε VGA ανάλυση σε τέτοιο μεγάλο βαθμό που όταν θα χρειάζεται να κάνετε άλματα θα χάνετε κάθε επαφή με τον χώρο. Το επίπεδο δυσκολίας βρίσκεται σε λογικά επίπεδα ενώ επίσης υπάρχουν τέσσερις βαθμίδες για να το καθορίσετε. Γενικά κρίνεται εύκολο αλλά καλή είναι να γνωρίζετε ότι ακόμα και πρώτοι να τερματίζετε κάθε φορά, όταν παίζετε τουρνουά ισχύει αυτά, αν ο οδηγός





# GAME REVIEW

που ανήκει στην ίδια ομάδα δεν πόρει καθ'ώς να μαζέψει όρους περισσότερους πόντους γίνεται στην τελική κατάταξη ίσως να εμφανιστείτε στην δεύτερη θέση ή στην τρίτη ακόμα και στην τέταρτη. Υπάρχει δυνατότητα replay και save και φυσικά διηγήσει μέσα από δίκτυο. Κοτό τη διόρκεια του παιχνιδιού μπορείτε με τα πλήκτρα "+,-" να καθορίσετε το μέγεθος του παραθύρου στο οποίο εξελίσσεται το παιχνίδι, ενώ με το escape θα σας εμφανιστεί ένα menu ώστε να αλλοήξετε ότι αφορά την ανόληση, τα γραφικά κλπ. Θα σας φανεί αρκετά χρήσιμο για να πειραματιστείτε και να βρείτε ποιο είναι το ιδανικό configuration για το μηχανήμα σας.

Κλείνοντας με αυτόν τον τομέα πρέπει να πούμε ότι μέναμε ικανοποιημένοι από τις πολλές επιλογές και τις δυνατότητες που μας έδιναν ασχέτως αν τελικά δεν μπορούσαμε να τις εκμεταλλευτούμε εύκολα. Όπως ήδη αναφέραμε ο τεχνικός

τομέας έχει να επιδείξει μόνο αρνητικά στοιχεία. Τα γραφικά είναι καλό προς μέτρια ενώ μία προσοδόθεια βελτίωσής του, αυξώνοντας την ανόληση για παράδειγμα, θα απαιτούσε την υποστήριξη Pentium. Στη σάνταρ πλυσφόρμα ενός 486DX4/100 το παιχνίδι δείχνει "λίγο". Τα χρώματα είναι έντονα και βγάζουν μάτια και σε ορισμένα σημεία όπως στις γέφυρες τα πράγματα χειροτερεύουν αφού εμφανίζονται χρώματα όπως το σκούρο πράσινο και το σκούρο καφέ. Το animation κυμαίνεται στα ίδια μέτρια επίπεδα αλλά ο εύκοιος χειρισμός του παιχνιδιού ισορροπεί κατά κάποιο τρόπο την κατάσταση. Ο ήχος είναι καλός και ιδιαίτερα η techno μουσική που ακούγεται απ' ευθείας από το CD. Τα ηχητικά εφέ όπως το μούγκρισμα της μηχανής, τα τρακαρίσματα, οι ομιλίες ήρθαν σε δεύτερη μοίρα στο παιχνίδι και δεν γοντεύουν καθόλου. Με λίγα λόγια από τον τεχνικό τομέα λείπουν όλα εκείνα τα στοιχεία και οι λεπτομέρειες που θα μπορούσαν να "πρώσουν" όχι μόνο έναν φανατικό του είδους αλλά και τους αδιάφορους. Αν τουλάχιστον υποστήριζε διηγή χωρίς απαραίτητα τη χρήση δικτύου ίσως να ανέβαζε τη συνοχή του βαθμοηογία. Πόντως με την ηροίστορία της εταιρεία στα racing games οίγουρα η παραγωγή του Fatal Racing απογοτεύει.

Ενα μετριότατο παιχνίδι που σαν να μην έφτανε αυτό κατέπεσε και σε λόθος χρονική στιγμή. Σε μία περίοδο όπου το Need for Speed βρίσκεται στο προσκήνιο και καλύπτει πλήρως τις απαιτήσεις των φανστικών του είδους αλλά και των υπολοίπων, το Fatal Racing σε αφήνει τελείως αδιάφορο. Αν και έχει κάποια στοιχεία να επιδείξει, μόνο οι τυχεροί των Pentium στα 75MHz και όνα θα μπορούν να τα εκμεταλλευτούν. Τα μόνα θετικά στοιχεία που μπορούμε να διακρίνουμε είναι ο ήχος και συγκεκριμένα η μουσική (τα ηχητικά εφέ δυστυχώς έχουν ελλείψεις) και ο πολύ καλός χειρισμός σχετικό πόντα με την υπόλοιπη εικόνα του παιχνιδιού. Σίγουρα η εταιρεία έπρεπε και μπορούσε να προσφέρει κάτι καλύτερο.



Μας το έχει αποδείξει όλησως στο παρελθόν. Αδικαιοηόγητα μέτριο.



**ΓΡΑΦΙΚΑ: 75%**

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΠΑ

Μέτριο έως απογοητευτικό



**ΑΝΤΟΧΗ: 75%**



**ΗΧΟΣ: 78%**



**ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 80%**

**ΓΕΝΙΚΑ  
77%**



# GAME REVIEW

HOUSE MIRAGE

FORMAT ALL AMIGAS

TEST AMIGA 500 1MB

REQUIREMENTS 500K 1MB

Του Sonic

Παιχνίδι στρατηγικής  
φτιαγμένο από χρήστες;  
Αυτό ακριβώς είναι το  
Comquest στην A500.  
Εχοντας κερδίσει κάποια  
βραβεία εμφανίστηκε  
και στην Ελλάδα  
θυμίζοντας αρκετά  
το Mega lo Mania που  
είχε μαγέψει μερικά  
χρόνια πριν.

Μικρά ανθρωπάκια που αναπαράγονται συνεχώς και κτίζουν φρούριο. Οχι, δεν είναι η ιστορία του ανθρώπινου γένους σε περίληψη, αλλά τα βασικά του conquest. Μπορείτε να διοικήσετε ανάμεσα σε Ρωμαίους, Βρετανούς, Ισπανούς (το παιχνίδι είναι δημιούργημα Πορτογάλων αν δεν το ξέρατε), και Γαλιάτες που ο καθένας έχει διαφορετικά χαρακτηριστικά, όπως μαντεύετε οι Ρωμαίοι είναι φοβεροί στην μάχη αλλά δεν έχουν χρόνο για άλλα πράγματα οπότε πολυηλιασιάζονται αργά, οι Ισπανοί είναι οκριβώς το αντίθετο, οι βρετανοί πλησιάζουν στους ρωμαίους και οι γαλιάτες στους Ισπανούς. Διοικήγετε λοιπόν και ο υπολογιστής σας βάζει να διαβείτε τα χρήματα που θα έχετε σε κάθε γύρο, από ένα χρηματικό ποσό με το



κτίριο και μπορείτε να κτίσετε οπότε κοχύ-  
βο μέχρι κάστρο και όταν τα ανθρωπάκια  
σας είναι εκεί μέσα πολυηλιασιάζονται,  
άτον είναι έξω μάχονται.  
Πο να κατοκτήσετε μια περιοχή του χάρ-  
τη, το επίπεδο δηλαδή κάθε φορά, πρέ-

## CONQUEST

οποίο πρέπει να νικήσετε σε όλους τους  
κόσμους. Οπότε αν είμαστε λίγο προσεκτι-  
κοί πώς ξοδεύουμε αυτά τα χρήματα.  
Για να κάνετε τους πολίτες στρατιώτες και  
να κτίσετε χρειάζεστε αυτά τα χρήματα.  
Μετά από κάθε νίκη σας, σας δίνονται πί-  
σω λεφτά ανάλογα με το πόσα δεν ξοδέ-  
ψατε και πόσο πληθυσμός διαθέτετε.  
Οπως κατοικήσατε μέχρι στιγμής οπότε  
κείμενά μου, πράκειται για ένα απλό παι-  
χνίδι στρατηγικής που περιγράφεται αρ-  
κετά δύσκολο. Είχομε μείνει λοιπόν στα

παι να κατοκτήσετε τις περιοχές όλων  
των άλλων και να τους εξοντώσετε  
όλους. Οι μάχες είναι υποτυπώδεις, βλέ-  
πετε κάτι ανθρωπάκια να κουνιούνται  
περίεργα και οι αριθμοί πάνω στην οθό-  
νη σας ενημερώνουν για την πρόοδο.  
Ο χειρισμός γίνεται με το mouse, μαζεύ-  
ετε στρικό, τον μεταφέρετε κατά ένα  
τετραγωνάκι την φορά και στον μικρό  
χάρτη στο κάτω μέρος της οθόνης εμφο-  
νίζονται τα κτίσματα. Ευτυχώς το παι-  
χνίδι σας δίνει κωδικό κάθε φορά που κερ-  
δίζετε για να συνεχίσετε από εκεί και κά-  
τω. Η τεχνική είναι πάνω από το μέτριο  
και ον σκεφτείτε ότι είναι φτιαγμένο σε  
AMOS είναι προγματικά επίτευμα. Γρή-  
γορο στο φόρτωμα, με καλή γραφικά  
στις στικές οθάνες και χαρακτηριστι-  
κούς ήχους, ψηφιοποιημένους.



ΓΡΑΦΙΚΑ: 70%



ΑΝΤΟΧΗ: 83%



ΗΧΟΣ: 75%



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 87%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΠΑ  
Ευχάριστο διάλλειμα  
ανάμεσα σε Mortal  
Kombat 2 και  
Colonisation.

ΓΕΝΙΚΑ  
80%



# GAME REVIEW

HOUSE ELECTRONIC ARTS

FORMAT PC CD-ROM

TEST 486DX4 100, 4XCD-ROM, SB 16

REQUIREMENTS 486DX2/66 8MB RAM 16MB HD

Του Α. Ευάγγελου

Ένα εντυπωσιακό 3D arcade παιχνίδι βασισμένο στα πετυχημένα Flashback και Another World.

Ουσιαστικά αποτελεί τη συνέχεια του αλησμόνητου Flashback με τη μόνη διαφορά ότι ο τεχνικός τομέας και γενικότερα το engine του παιχνιδιού είναι τόσο καλά σχεδιασμένο ώστε ικανοποιεί απόλυτα ακόμα και τους πιο απαιτητικούς του είδους.

Η σμόσφαιρα που προκαλεί είναι μοναδική και καθ'όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού θα βρίσκεστε σε εγρήγορση και η αδρεναλίνη σας θα φθάνει στα ύψη.

Φαίνεται, και το διαπιστώνουμε συνέχεια, ότι οι γαλλικές εταιρείες έχουν εισβολήσει και διεκδικούν ένα μεγάλο μέρος της αγοράς.

Ο πρωταγωνιστής του παιχνιδιού δεν είναι άλλος από τον θρυλικό αλλό και συνάμα κακοντυμένο Conrad. Μέσα σε μία ειδική κάψουλα που τον κρατάει κοιμισμένο και παγωμένο, ο Conrad επιστρέφει στη Γη. Στο δρόμο όμως, ένα διαστημόπλοιο "μαζεύει" το σκάφος του Conrad και ταράζει τον ύπνο

στις ασφαλείας και το οδηγό που τις συνοδεύει είναι... "εύκολο να μπει, αδύνατον να βγει". Για καλή του τύχη όμως ο ήρωάς μας βρίσκεται συμπαράσταση στο πρόσωπο του John O' Connor που τον βοηθάει δίνοντάς του ένα όπλο, ένα κόρπη και φυσικά ανοίγει και την πόρτα του κελλιού του. Από αυτό το σημείο και μετά αναλαμβάνετε δράση. Όσο απλός φαίνεται ο σκοπός σας, τόσο δύσκολος είναι στην επίτευξή του. Θα προσπαθήσετε να αποδρόσετε, πράγμα αρκετό δύσκολο αν και θα έχετε τη βοήθεια του John. Κατό τη διάρκεια του παιχνιδιού θα βρεθείτε μπροστά σε πολλή απρόοπτα και εκπλήξεις όπου

## FADE to BLACK

του. Η έκληξη που τον περιμένει, εκτός του ότι είναι δυσόρεστη, προμηνύει ότι το μέλλον του Conrad θα είναι ούντομο και μάλλον οδυνηρό. Οι επισκέπτες του ήρωά μας, οι Morphs, τον οδηγούν σε κόποιες φυλακές υψί-

οι φίλοι γίνονται εχθροί και οι εχθροί γίνονται φίλοι...

Ένα από τα δυνατότερα σημεία του παιχνιδιού είναι το σενάριό του, η εξέλιξη του όσο προχωράτε και φυσικά η πλοκή του που δεν θυμίζει σε καμμία







περίπτωση arcade παιχνίδι. Εκτός όμως από τα "δυστά" σενάρια και την πηλική του που συμβόλησαν τα μέγιστα στα ιδιαίτερα σπυρσοφαιρικό περιβάλλον που δημιουργεί το παιχνίδι στον παίκτη, οπαυδαία ρόλο παίζει και τα στήσιμό του. Λέγοντας βέβαιο "στήσιμο" εννοούμε το εκπληκτικό 3D engine του όπου τα πάντα φαίνονται από διαφορετικές κόμμερες ανά-

λογα με τα σημεία όπου βρίσκεται ο χοροκτῆρας σας και την ενέργεια που εκτελεί. Θυμίζει έντονα Alone in the dark καθώς, εκτός από τις παλιολογικές κόμμερες, τα πάντα εμφανίζονται με παλινγώνα σε ένα αληθινό τρισδιάστατο περιβάλλον. Ισως στην αρχή σας μπερδέψει η εναλλαγή των εικόνων από τις διαφορετικές "κόμμερες", ιδίως μόλις αν δεν είστε εξαικωμένοι με αυτό το στυλ, αλλά σίγουρα σε σύντομο χρονικό διάστημα θα προσαρμαστέτε. Όταν σημαδεύετε και πυραβαθείτε, η "κάμερα" γυρνάει μέσα από τα μάτια του ήρωα ώστε να μπορείτε να σταχεύετε καλύτερα. Τα έντονα χρώματα εναχθούν, όχι όμως σε τέτοια βαθμό ώστε να αναγκαστείτε να σταμσήσετε να ποίζετε. Η κίνηση είναι απλοϊκώς αμαλή χάρη στην motion capture, τεχνική που χρησιμοποιήσαν οι Γάλλοι για όλο τα αντικείμενα που κινούνται μέσα στα παιχνίδια.

Παίζοντας κόποιος το παιχνίδι για πρώτη φορά εντυπωσιάζεται τόσο από το καλό, πλήρες, καταταπιστικό και γεμάτο δυστότητες installment όσο και από την εισαγωγή, που τελικά ίσως και να μπορούσε να ήταν καλύτερη. Υπάρχει δυνατότητα επιλογής πέντε γλωσσών, στοιχείο απαραίτητα για τα παιχνίδια της σημερινής επαχής, ενώ μπορείτε να ρυθμίσετε τόσο την ανάβυσή του μέσα από τρία διαφορετικό modes όσο και τον τρόπο απεικόνισης των αντικειμένων. Έτσι λαιπόν ακόμα και αν δεν διαθέτετε ένα δυνατό μηχόνημα, της τάξεως του 486DX4/100 και άνω, μπορείτε να απλαύσετε τα παιχνίδια οκόμο και σε χαμηλότερη ανόβυση. Τα Fade to Black είναι περισσότερο ένα arcade παιχνίδι αλλά περιέχει όλα εκείνα τα στοιχεία που το κόναυν να ξεχωρίζει από ένα απλό Shoot'em up αφού για παράδειγμα απαιτεί, εκτός από το κοινό οντανακλαστικό, να διαθέτετε και στρα-

τηγικό πνεύμα. Παλιές φορές θα βρεθείτε να επιστρατεύετε το μυολό σας και την εξυπνάδα σας και όχι το όπλο που έχετε στη διάθεσή σας για να λύνετε τα παζλ ή να περνάτε τα δύσκολα σημεία. Θα πρέπει να εξερευνήσετε δεκάδες δωμάτια, να περσάτε αρκετούς διαδρόμους με παγίδες, τηλεκατευθυνόμενα λείζερ, τέρστο και φραυραύς που έχουν μαναδικό σκαπό να αποτρέψουν τη φυγή σας. Για καλή σας τύχη ο Conrad μπορεί να εκτελεί μόνον πηληθώρα κινήσεων όπως να τρέχει, να σκύβει, να πηδάει, να σημαδεύει, να ψάχνει σε διάφορα κρυφά σημεία, να παίρνει και να χρησιμοποιεί αντικείμενα κλη. Στην αρχή





# GAMES REVIEW

Ξεκινάτε με ένα μικρό και απλό όχημα των εννέο σφαιρών που όμως είναι αρκετό για τους πρώτους εχθρούς που θα συναντήσετε. Μόλις οδεύει τα όχημα θα πρέπει να τα ξαναγεμίσετε με τα πάτημα ενός κουμπιού, κάτι που μπορεί να αποβεί μοιρολόι καθώς το ελάχιστο δευτερόλεπτο που χρειάζεστε είναι αρκετό για να σας ε-

ξαλοθρεύσουν οι αντίπαλοί σας. Για αυτό λοιπόν κολλή και φρόνιμο είναι να ελέγχετε από πριν αν το όχημα σας είναι γεμάτο. Στα δρόμα σας θα συναντήσετε διάφορα μηχανήματα εκ των οποίων σε άλλα θα χρειαστεί να δώσετε κάποιας κωδικούς για να τα ενεργοποιήσετε και άλλα θα τα χρησιμοποιήσετε για να σας ανοηλιχώσουν τη χαμένη σας ενέργεια.

Μερικές φορές θα διαπιστώσετε ότι ενώ σκοτώσατε κάποια τέρατα που σας έφροζαν τον δρόμο, οργότερο ή αμέσως εμφανίζονται πάλι, κάτι που οφείλεται σε ένα μηχανήματα αναπροσαρμογής που μπορεί να υπάρχει σε κάποια δωμάτια και φυσικά

πρέπει να τα καταστρέψετε. Υπάρχουν πάνω από δέκα επίπεδα το απαιτά πρέπει να περάσετε, ενώ τα κινηματογραφικά εφέ των εκρήξεων, των θανάτων, των τεράτων που μεταμορφώνονται από μία γλοιώδη υγρή μορφή σε στρατιώτες και το cutscenes ενδιόξενα θα σας κάνουν να τρίβετε τα μάτια σας. Ο ήχος είναι αρκετό ικανοποιητικός χωρίς υπερβολές ή ελλείψεις και συγκροτείται από digitized αμιλίες, ηχητικά εφέ και μουσική.

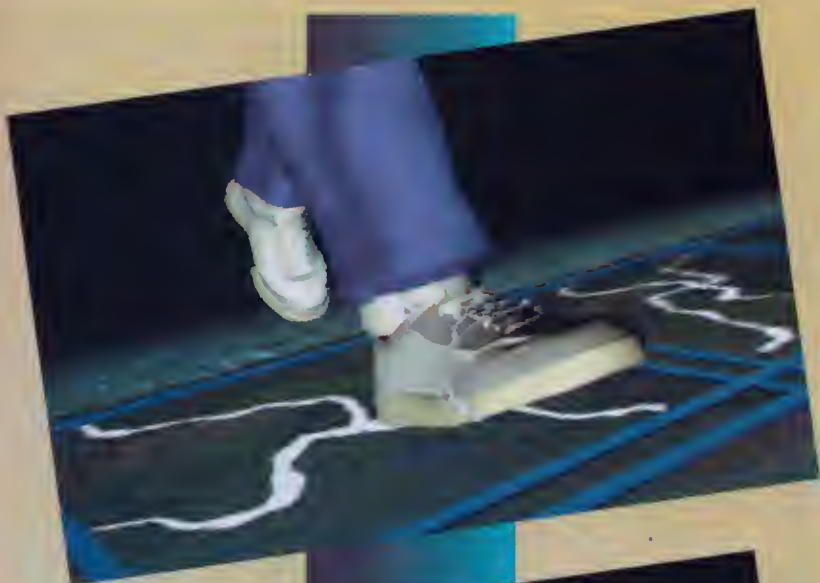
Θα λέγαμε ότι προσφέρει με τον δικό του τρόπο στην φορτισμένη ατμόσφαιρα αγωνίας που δημιουργεί το παιχνίδι. Τα μόνα σημεία που εντοπίζονται ότι υστερούν είναι βασικά δύο. Πρώτο απ'όλα τα επίπεδα δυσκολίας. Από το πρώτο κιόλας επίπεδο διορίσασα ότι τα επίπεδα δυσκολίας ήταν αρκετό υψηλά χωρίς να αφήνει περιθώριο προσαρμογής στον τρόπο με τον οποίο θα πρέπει να κινηθείτε. Αυτό σημαίνει ότι σε αρκετό δύσκολα σημεία του παιχνιδιού, και μάλιστα στην αρχή, θα κολλήσετε, ίσως και να εκνευριστείτε. Κοθώς θα προχωράτε θα διαπιστώνετε ότι οι καταστάσεις δυσκολεύουν από ταμα και με γεωμετρική πρόοδο. Αν είσατε έμπεροι παίκτες ίσως να



το ερμηνεύσατε ως πρόκληση ολλή όλοι οι υπόλοιποι θα κουροσταύν αρκετό και θα σπαταλήσουν αρκετές ώρες μπροστά στο monitor. Τα δεύτερο σημεία που πρέπει να αναφέρουμε ότι υστερεί κατά κάποια τρόπο είναι ο χειρισμός. Είναι ελαφρώς πολυήλικος καθώς το παιχνίδι αποτελεί γρήγορες κινήσεις όπως να οηλίσετε, να σημαδεύσατε, να πυροβολήσατε,







να τρέξετε ή ακόμα και να οκύψετε. Πολλές φορές στην αρχή του παιχνιδιού θα χάσετε εξαιτίας της δυσκολίας του χειρισμού. Ο χρόνος που θα χρειαστεί για να προσαρμοστείτε και να συνηθίσετε τα πλήκτρα ή και το joystick είναι αρκετός, αλλά αυτό δεν αποτελεί σημαντικό λόγο που θα σας αποτρέψει ή θα σας απομακρύνει. Αν τα καταφέρετε πάντως θα το βρείτε απολαυστικό (σας μιλάω εκ πείρας). Τα menu που συναντάμε στο παιχνίδι είναι απλά, μέχρι και το save-load (που θα χρησιμοποιείτε κατά κόρον) θα σας εντυπωσιάσει.

Συνοψίζοντας μπορούμε να πούμε ότι το παιχνίδι αν και ανήκει στην κατηγορία των arcade διαθέτει εκπληκτικά σεναριακά βάθος, ηθοκή και γραφικά που κόβουν την ανάσα. Τεχνικά κινείται στα "μονοπάτια" των Alone in the Dark και ίσως εν μέρει να θυμίζει και λίγο Bioforge. Διαθέτει 3D engine εκπληκτικά, sprites μεγάλα και καλοσχεδιασμένα, animation απολύτως ομαλά χάρη στην motion capture τεχνική που χρησιμοποίησε η εταιρεία. Όσοι αρέσκονται στην γρήγορη δράση και το στρεσηγικά πνεύμα, το Fade to black αποτελεί το ιδανικό παιχνίδι.

Το Fade to Black είναι ένα από τα δυνατότερα παιχνίδια του είδους, αν όχι το καλύτερο, διαθέτει καλό σενάριο και βάθος και τεχνικά χαρακτηριστικά όπως το 3D περιβάλλον και ο ήχος που είναι υποδειγματικά. Υπάρχει μεγάλη ποικιλία επιπέδων, δωματίων, άπλων και εχθρών με αποτέλεσμα να ανεβαίνει ο δείκτης αντοχής και να αποφεύγεται η μονotonία. Αρνητικά στοιχεία όπως ο χειρισμός και το επίπεδο δυσκολίας είναι μάλλον ασήμαντα και δεν το επιβαρύνουν ιδιαίτερα. Ανεπιφύλακτα μπορώ να πω ότι αποτελεί καλή επιλογή και σίγουρα δεν θα το μετανοιώσετε.

**Υ.Γ.** Το παιχνίδι συνοδεύεται από ελληνικό manual.



**ΓΡΑΦΙΚΑ: 89%**

**ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΠΑ**

Από τα καλύτερα του είδους...



**ΑΝΤΟΧΗ: 88%**



**ΗΧΟΣ: 89%**



**ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 88%**

**ΓΕΝΙΚΑ  
89%**



# GAME REVIEW

HOUSE SIERRA

FORMAT PC CD ROM

TEST 486 DX40, SB PRO

REQUIREMENTS 486/33/8MB, WIN 95 SVGA 256,  
SOUND CARD ΠΟΥ ΝΑ ΥΠΟΣΤΗ-  
ΡΙΖΕΙ WIN 95/WIN 3.1

Του Derek dela Fuente

Ενα ακόμη πολύ καλό φλιπεράκι που έρχεται να προστεθεί στον μακρύ κατάλογο με τα παιχνίδια του είδους που, ειδικά αυτή την εποχή, κατακλύζουν την αγορά. Το 3D ULtra Pinball Outpost Odyssey είναι ένα ποιοτικό και γεμάτο ενδιαφέροντες επιλογές παιχνίδι που στοχεύει στο να σας διασκεδάσει χωρίς να σας κουράσει. Εδώ δεν χρειάζεται να στίψετε το μυαλό σας σε αποφάσεις, παζλ και τα συναφή των άλλων παιχνιδιών για να περάσετε ευχάριστα κάποιες ελεύθερες ώρες σας...

Τα φλιπερόκιο προσποθούν να ανταγωνιστούν τα racing games και να πάρουν μία καλή θέση στην αγορά. Με την προσθήκη πρόσφατο των τρισδιάστατων γραφικών και την κυκλοφορία ποιοτικότερων και ρεαλιστικότερων παιχνιδιών αυτή η προσδοκία ίσως δεν απέχει πολύ από την πραγματοποίηση της. Αυτή τη στιγμή κυκλοφορούν τουτόχρονο πολλοί και εθικαστικοί τίτλοι όπως το Tilt (Virgin), το Screamball (US Gold), το Pro Pinball 3d (Empire), για να αναφέρουμε μερικούς, και όπως είναι φυσικό οι επιλογές είναι πολλές και δυακολεύουν τους παίκτες στην

ρα, εάν μόλις έχετε ορκετή διαθέσιμη μνήμη τα πράγματα θα είναι ακόμη καλύτερα.

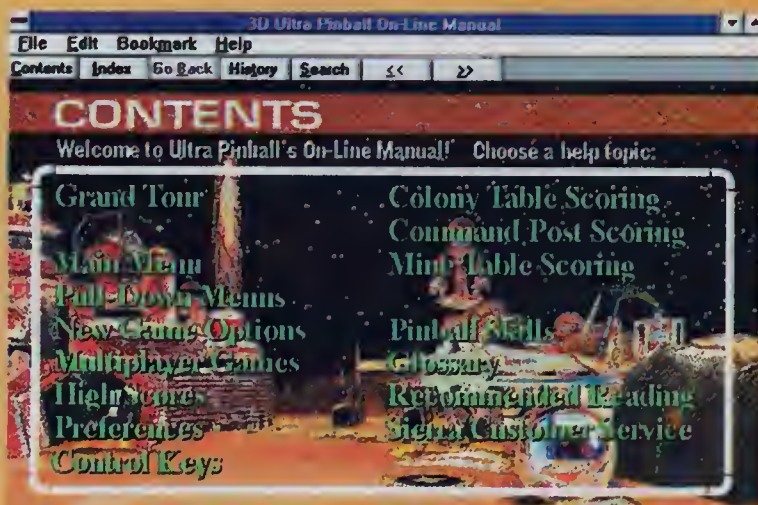
Έχετε τρία τομηνά για να επιλέξετε οηλά όλα μοιάζουν λίγο πολύ μετοξύ τους. Ισως στο Command αντιμετωπίσετε κόποιες δυσκολίες ή ίσως να εκνευριστείτε οφού η μνήμη δεν ανεβώνει πολύ ψηλά στην οθόνη. Στα υπόλοιπα τομηνά το τρισδιάστατο περιβάλλον είναι όμορφο και θα σας βοηθήσει στην προσπάθεια που καταβάλλετε.

Ισως στην ορχή δυοκοιευτείτε λίγο με το αντικείμενο, το εικονίδιο οηλό και τα γραφικά του "τραπεζιού" αφού

## 3D PINBALL ULTRA OUTPOST ODYSSEY

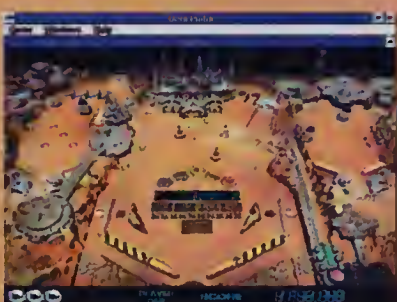
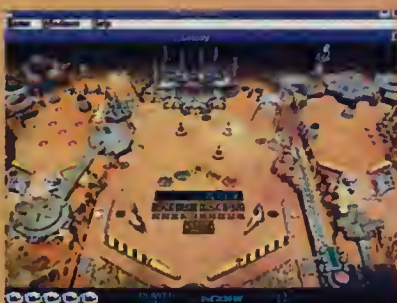
τελική τους οδόφαση οφού όλα αυτά τα παιχνίδια είναι προσεγμένα. Το installation του προγράμματος είναι εξαιρετικό και θα "τρέχει" γρήγο-

ρά είναι λίγο μικρά και όλη οηλοπροσδιόριστο με την πρώτη ματιά. Υστερο οηλο εξόδοκηση θα προορμωστείτε όμως εύκοη...





Η εταιρία φρόντισε να τοποθετήσει λίγο από όλα τα στοιχεία που χαρακτηρίζουν ένα κλασικό φλιπεράκι. Ράμπες, φωτεινές επιγραφές, αντικείμενα και εμπόδια είναι ο κόσμος στον οποίο θα κληθείτε να δείξετε τις ικανότητές σας και τι διαφορετικό θα μπορούσε να είναι άληθινος; Οι δημιουργοί του παιχνιδιού προτίμησαν να μην σκρολλάρει η οθόνη αλλά να είναι σταθερή η άποψη του χώρου με μία μόνο, ανεπαίσθητη σχεδόν, πάνω/κάτω οπτική. Ο χειρισμός είναι



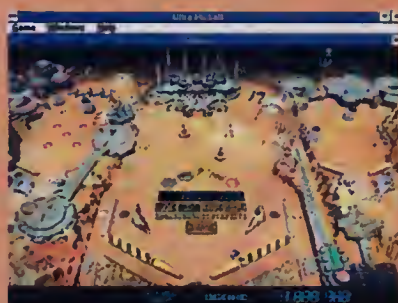
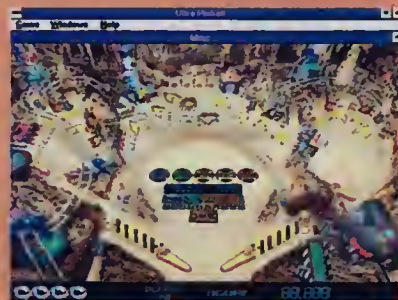
λεπτουργικός και με τα CTRL/Shift keys θα μπορείτε με άνεση να παίζετε.

Η ταχύτητα και η δύναμη που αναπτύσει η μπίλια όπως και γενικά η συνολική της κίνηση είναι ομαλή και μπορείτε να την παρακολουθήσετε με ευκολία. Άλλο ένα θετικό στοιχείο στο παιχνίδι είναι η πληροφόρηση του παίκτη από ήχους και ομιλίες για το τι πρέπει να πετύχει, το ποιές εισόδους πρέπει να αναίξει και γενικά για το τι ακριβώς πρέπει να κάνει. Σε όσες τις οθόνες υπάρχει η κεντρική περιοχή στην οποία πρέπει να παίζετε αλλά υπάρχουν και άλλες δύο μικρότερες στις οποίες για να μπορέσετε να έχετε πρόσβαση θα πρέπει να πετύχετε συγκεκριμένα αντικείμενα στο τραπέζι. Πρόκειται για ένα χαρακτηριστικό που προσδίδει ρεαλισμό αφού θυμίζει ανάλογες καταστάσεις και στα αληθινά φλιπεράκια. Ένας άλλη εντυπωσιακό στοιχείο είναι οι παλιές ράμπες αλλά και οι μηχανικές παρεμβάσεις στην εξέλιξη του παιχνιδιού. Υπάρχουν παλιές τέτοιες εκδηλώσεις όπως, για παράδειγμα ένα μηχανικό χέρι που θα εμφανίζεται και θα παίρνει την μπίλια από ένα σημείο και θα την τοποθετεί σε ένα άλλο. Οι φωτεινές ενδείξεις με νέον είναι εντελώς διακοσμητικά στοιχεία που όμως καταφέρνουν να δημιουργήσουν μία όμορφη αλλά και σχετικά αληθινή ατμόσφαιρα. Η μπίλια τρέχει φυσικά, εκτός εξαιρέσεων εξαιρέσεων με μεγάλη ταχύτητα...

Πρόκειται γενικά για ένα πολύ ευχάριστο και διασκεδαστικό παιχνίδι. Είναι εμφανές ότι οι προγραμματιστές αντέγραψαν στην ουσία ένα αληθινό φλιπεράκι και δεν προσάθεσαν να προσθέσουν από μόνοι τους τα στοιχεία και τα χαρακτηριστικά που περιέχει αυτό.

Μπορεί να μην έφτασαν σε πάρα πολύ υψηλά ποσοτικά επίπεδα αλλά πάντως την αίσθηση του παιχνιδιού την μεταφέρουν περισσότερο από ικανοποιητικά. Θα το θυμώσα μάλλον να πω ότι σε παλιές σημεία ο ρεαλισμός είναι πολύ μεγάλος. Υπάρχουν παλιές έξτρα επιλογές όπως αυτή που σας δίνει την ευκαιρία να παίζετε με περισσότερες από δύο μπίλιες, ένα τραπέζι με high scores όπου μπορείτε να παίζετε και να "σώζετε", δυνατότητα για αναμέτρηση μέχρι και με πέντε αντιπάλους, ειδικό menu που ανοίγει και κλείνει τον ήχο αναλόγως των διαθέσεων σας κτλ.

Τα γραφικά θα μπορούσαν να έχουν περισσότερη ποικιλία αλλά συγκρίνοντας το παιχνίδι αυτό με τα υπόλοιπα που κυκλοφορούν θα λέγαμε ότι ακόμη και αυτό να είχε συμβεί το τελικό αποτέλεσμα δεν θα άλλαζε σημαντικά. Αυτό γιατί όπως είπαμε και στην αρχή είναι αυτή ειδικά την εποχή παλιό οι καλοί τίτλοι που κυκλοφορούν και οι παίκτες το πρώτο πράγμα που εξετάζουν είναι οι τιμές. Τα καλύτερα γραφικά θα σφαίριαν αυτόματα και αύξηση στην τιμή κάτι που τελικά θα ήταν σε βάρος του



παιχνιδιού το οποίο μπορεί και με τα ήδη υπάρχοντα στοιχεία που διαθέτει να διασκεδάσει και να ψυχαγωγήσει τους φίλους του συγκεκριμένου είδους παιχνιδιών.

	<b>ΓΡΑΦΙΚΑ: 85%</b>	<b>ΜΕ ΛΥΟ ΛΟΠΑ</b> Προσέξτε μην πέσετε σε λούκι... <b>ΓΕΝΙΚΑ 85%</b>
	<b>ΑΝΤΟΧΗ: 80%</b>	
	<b>ΗΧΟΣ: 90%</b>	
	<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 90%</b>	



# GAME REVIEW

HOUSE US GOLD

FORMAT PC CD ROM

TEST 486DX4/100, 4XCD-ROM, SB 16

REQUIREMENTS 486DX/33 8MB RAM, 10MB HD  
WINDOWS 3.1, KAPTA HXOY

Του Α. Ευάγγελου

Είναι γνωστό ότι η πλατφόρμα των Windows δεν ενδύκνεται για παιχνίδια απαιτήσεων περισσότερο κατηγορίας arcade και λιγότερο κατηγορίας adventures.

To *Buried in Time* είναι ένα παιχνίδι που διακρίνεται για το σεναριακό του βάθος, τα γραφικά και την ατμοσφαιρική μουσική του.

## The Journeyman Project 2

### BURIED IN TIME

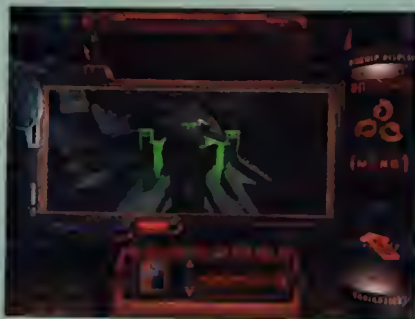
Ξεκίνησα να το παίζω με μία μικρή αηλιά όχι αμελητέα όσπη προκατόληψης αφού συνδύαζε και τα δύο στοιχεία, ήταν δηλαδή για Windows και αποτέλεστο από 3 CD. Το σενάριο και η πλοκή ενός adventure καταλαμβάνει ένα μεγάλο ποσοστό στη βοήθησή του. Αληθώςτε ποιος θα ήθελε να παίζει ένα adventure με πλοκή που να θυμίζει "σάββα-σα νιάτα" ή ακόμη χειρότερα "τόλημη και γοητεία".

Το σενάριο του *Buried in Time* σας τοποθετεί στον 22ο αιώνα παίρνοντας τον ρόλο, για ακόμα μία φορά, του Cage Blackwood ή όπως είναι γνωστός Agent 5 της TSA (Temporal Security Agency). Σαν πρόκτορας της TSA πρέπει να διασφαλίσετε το μέλλον της Γης εμποδίζοντας ο-παιονδήποτε να ταξιδέψει πίσω στο χρόνο και να αλλοήσει τη ροή της ιστορίας και κατ'επέκταση του παρόντος και του μέλλοντος.

Όπως ακριβώς συνέβαινε και με την πασίγνωστη ταινία "Back in the Future", για όσους την έχουν δει. Μέσα σε αυτόν τον πανικό εμπεδώνονται μία μυ-στήρια φυλή εξωγήινων και ο Elliot Sinclair, δημιουργός και κατασκευαστής της μηχανής του χρόνου. Σε αυτό ακριβώς το σημείο αναλαμβάνετε δράση. Θα ταξιδέψετε πίσω στο χρόνο σε διάφορες χρονολογίες και τοποθε-σίες για να εντοπίσετε και να εμποδί-σετε όλους όσους προσπαθούν να αλλοήσουν την ιστορία. Προστατευόμενος από μία διαστημική στολή κινείστε μέσα σε έναν τρισδιά-

στατα χώρο στο παιχνίδι. Όσα εξελίσσο-νται τα παρακολουθείτε μέσα από τα μάτια του ήρωά σας, μία απτική γωνία που προσφέρει αρκετό ρεαλισμό σε συνδυασμό με τα εκπληκτικά γραφικά. Η κίνηση επιτυγχάνεται μέσω του interface που αποτελείται από πέντε

βέλη και αντι-στοιχούν στις κινήσεις πάνω, κάτω, δεξιά, α-ριστερά και τέ-λος το βέλος για να προχω-ρήσετε και σε όποια από τις παραπάνω κα-τευθύνσεις επι-λέξετε. Φυσικό η κίνηση στον χώρο είναι αυ-στηρό ελεγχό-



μενη με αποτέλεσμα αν σε κάποιο ση-μείο δεν σας επιτρέπεται να μετακινη-θείτε το αντίστοιχο βέλος δεν είναι διαθέσιμο. Εκτός όμως από τα θετικά, αυτού του είδους η προοπτική δημι-ουργεί και αρκετό προβλήματα. Για πα-ράδειγμα, η αίσθηση του χώρου δεν γί-νεται εύκολα αναληπτή με αποτέλε-σματα για να καταφέρετε να πάτε σε





κάποιο σημείο, επιτρεπτό ή μη δεν έχει σημασία, άλλες φορές να το καταφέρνεται και άλλες φορές να μη μπορείτε αφού δεν μπορείτε να αντιληφθείτε το σημείο των αντικειμένων στο χώρο όπως και το σημείο που βρίσκεστε εσείς. Επίσης η αμαρτωτή κίνηση γίνεται αργά και αν χρειάζε-

ται να περιφέρεστε στα ίδια σημεία συνέχεια για να ριύσετε κάποιο γρίφο για παρόδειγμα, τότε γίνεται εκνευριστικό. Υποστηρίζει ανάλυση 640x480 με 64000 χρώματα που υποσχεται υψηλή ποιότητα εικόνας. Γενικά πάντως στα γραφικά δεν συναντάμε κανένα ψεγάδι. Ακόμα και το morphing είναι όψογο και θα σας κάνει αμέσως αίσθηση μόλις δείτε το κεφάλι μιας κούκλας να μετατρέπεται σε άνθρωπο και να μιλάει ή πρόσωπα να εμφανίζονται μέσα από καθρέπτες και να σας ρέει ιστορίες.

Όπως ήταν φυσικό και αναμέναμε (το αναφέραμε και στον πρόλογό μας) υπάρχουν αρκετά ρεπτά video αλλά τουλάχιστον δεν είναι βαρετά. Άξιο αναφοράς είναι επίσης το γεγονός ότι θα πρέπει να πείτε με τα μαύτρα στην μελέτη κειμένων αφού ένα μεγάλο μέρος της δράσης εκτυλίσσεται μέσα απ' αυτό. Λόγω του σεναρίου και της ηλικίας θα ταξιδέψετε σε διάφορα μέρη, πράγμα που σημαίνει μεγάλη ποικιλία στα τοπία που θα δείτε και στα μέρη που θα εξερευνήσετε και λιγότερη "βορεμύρα". Το interface κρίνεται σχετικά απλό και από τα πρώτα κιόλας ρεπτά ενασχοληθείτε με τα έχετε εξοικειωθεί. Απλά υπάρχει η επιλογή "Interface Overview" από το κυρίως menu που σας δίνει οδηγίες για τα πλήκτρα, τα σύμβολα και όλη τη υπόλοιπη που συναντάτε στην οθόνη του Buried in Time. Το επίπεδο δυσκολίας είναι ισορροπημένο χωρίς να συναντάμε ποτέ δύσκολους ή πολύ εύκολους γρίφους. Πρέπει να είστε αρκετά παρορμητικοί και γενικά να ελέγχετε ότι κινητό και ακίνητο συναντάτε.

Στον ταμείο του ήχου συμβαίνει το εξής παρόμοιο. Αν έχετε κόρτα ήχου δεν ηρόκειται να αντιμετωπίσετε κανένα πρόβλημα αφού και τις digitized ομιλίες θα ακούτε και την μουσική. Αν κάποιος δεν διαθέτει κόρτα ήχου όχι απλώς δεν θα ακούει ηχητικό εφέ, ομιλίες ή μουσική αλλά δεν θα μπορεί καν να παίζει το παιχνίδι. Όχι γιατί τα παιχνίδια θα αρνηθεί να φορτώσει αλλά απλούστατα γιατί δεν υπάρχουν υπότιτλοι στα video που περιέχουν ομιλίες με πιθανόν κάποιες οδηγίες ή κάποιες πληροφορίες. Κατά τα άλλα ο ήχος είναι υπέροχος με μία σμασφαιρική μουσική που θα σας βόθει για τα καλά στα παιχνίδια και σαν ρόλο σας ενώ παρ' όλο που υπάρχει μεγάλη ποικιλία στα ηχητικά εφέ είναι περισσότερο ρεπουργικό παρά εντυπωσιακό.

Η 3D γραφική του αν και εντυπωσιακή δεν είναι εύκολη για τον παίκτη να αντιληφθεί τον χώρο και να κινηθεί. Οι κινήσεις είναι προβλεπόμενες και ελεγχόμενες κάτι που το επιβάρυνε το όλο σύστημα και το engine του παιχνιδιού. Υπάρχει μεγάλη ποικιλία από μέρη που πρέπει να εξερευνήσετε ενώ το morphing που γίνεται σε αρκετάς ηθοποιούς στο παιχνίδι κλέβει την παράσταση. Αν είστε από τους φα-



νοτικούς "adventurόδες" τότε αξίζει του ρίξετε μία μισιό.

**ΓΡΑΦΙΚΑ: 85%**

**ΑΝΤΟΧΗ: 76%**

**ΗΧΟΣ: 80%**

**ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 77%**

**ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΠΑ**  
 Μπορούσε να ήταν καλύτερο.  
**ΓΕΝΙΚΑ**  
**78%**



# GAME REVIEW

HOUSE ORIGIN

FORMAT PC CD-ROM

TEST 486DX4/100, 4XCD-ROM, SB 16

REQUIREMENTS 486DX2/66, 8MB RAM, 30MB HD

Του Α. Ευάγγελου

*Η Origin μας έχει πλέον συνηθίσει στα πρωτότυπα και καλά παιχνίδια, οπότε και το Crusader δεν μας έκανε ιδιαίτερη εντύπωση, όχι γιατί δεν αποτελούσε ένα αξιόλογο παιχνίδι αλλά λόγω του ονόματος της εταιρείας που κυρβόταν από πίσω του.*

*Είναι ένα arcade-shoot'em up παιχνίδι που διακρίνεται για την καταιγιστική του δράση. Δράση η οποία έχει δοθεί με τέτοιο πρωτότυπο τρόπο που θα μαγέψεις όλους τους φανατικούς του είδους.*

Η υπόθεση του παιχνιδιού εξελίσσεται στο μέλλον όπου ως μέλος της αντίστασης, που ανήκετε μάχεστε ενάντια σε μία δικτατορία που στερεί το στοιχειώδη δικαιώματα των απλών πολιτών, την ελεύθερη οικονομία και γενικά την ελευθερία του κάθενας πολίτη. Τα πράγματα βέβαια δεν είναι τόσο απλά. Ο ήος αυτός, ο καλός σχεδιασμένος μηχανισμός της δικτατορίας αμύνεται και επιτίθεται σε όποιον βάλλεται εναντίον του.

Το ίδιο συμβαίνει και με την αντίσταση. Ανήκετε στους Silencer, την elite των δυνάμεων που διαθέτει η αντίσταση. Οι ήοι βασίζονται σε σας. Θα πρέπει να

γραφικά και τα sprites τα οποία είναι σχεδιασμένα με εκπληκτική λεπτομέρεια, συνθέτουν μία μοναδική εικόνα. Προσθέστε σε αυτά τα χρώματα που έχουν αποδοθεί με τον καλύτερο δυνατό τρόπο και το αποτέλεσμα θα είναι να βλέπετε ένα απίθανο κόσμο σε μικρογραφία. Πραγματικά εξαιρετικά αν και υπάρχει έλλειψη animation αφού οι εικόνες και το μέρος που εξελίσσεται η δράση δείχνει στατικό.

Τα οπτικά εφέ των εκρήξεων, των θανάτων, των καταστροφών γενικότερα είναι προσεγγμένα ενώ χαρακτηριστικό είναι το γεγονός ότι κάθε φορά

## CRUSADER NO REMORSE

εκληρωώστε τις δυσκολότερες αποστολές αφού είστε ο μόνος με τα κατάλληλα προσόντα και τις ικανότητες. Μόλις αντακρύσετε για πρώτη φορά το παιχνίδι η εικόνα που παρουσιάζει είναι μάλλον αρνητική. Αυτό οφείλεται στο τρόπο απεικόνισης και εξέλιξης του παιχνιδιού, ο οποίος θυμίζει παλιά παιχνίδια, RPG στο στυλ Ultima, platform παιχνίδια ίσως ακόμα και λίγο Tower Assault. Ο χαρακτήρας που ελέγχετε θυμίζει λίγο Terminator ή και Robocop ακόμα με τα μονότονα στυλ που κινείται και τη διάθεση να διαλύει οτιδήποτε βρεθεί μπροστά του. Τα πάντα τα βλέπετε από μία ψευδοτριδιάστατη άποψη, από πάνω δηλαδή και λίγο πλάγια. Η παλιά και πετυχημένη συνταγή που ακολουθήθηκε υπέσχει αρκετές τροποποιήσεις και βελτιώσεις. Πρώτα απ'όλα η ανάλυση είναι αρκετά υψηλή και σε συνδυασμό με τα

που σκοτώνετε κάποιο φρουρό ή ανθρώπινο εχθρό, τρέχει ένα ρυθμικό αιμάτωμα, απόδειξη της καλής δουλειάς των προγραμματιστών. Το video με την πληθώρα πρωταγωνιστών είναι άφθονο στο παιχνίδι, όχι μόνο στο τέλος της κάθε αποστολής αλλά και κατά τη διάρκειά της, στοιχείο θετικό αφού δίνει μία άλλη νότα στο μονότονο "μπαμ-μπουμ" των arcade παιχνιδιών. Αλήθεια να επισημάνουμε ότι







τα "Crusader: No Remorse" είναι από τα παιχνίδια που χρειάζεται να του αφιερώσετε αρκετό χρόνο πριν αρχίσει να σας απακαθύνει τις αρετές του, και πιστέψτε με είναι αρκετές. Υπάρχει μία τεράστια ποικιλία από εχθρούς, όπλα, αντικείμενα και βέβαια συνάδελφοί σας οι οποίοι θα σας βοηθήσουν κατά διαστήματα στις αποστολές σας. Οι εχθροί απαρτίζονται από μηχανικά ρομπότ, πυροβόλα και ριζέρ εγκατεστημένα σε κείρια σημεία και τέλος ένας μεγάλος αριθμός από φραυρούς. Αρκετές φορές μέσα στα παιχνίδια θα χρειαστεί να δουλέψετε το μυαλό σας για να καταφέρετε να περάσετε τη πολυάριθμη παγίδα του εχθρού, να καταστρέψετε κάποια μηχανισμό ή να αποφύγετε την μάχη με τα δορυφορικά ρομπότ. Μην πιστέψετε δηλαδή ότι το παιχνίδι ανήκει στην κατηγορία των "ανεγκέφαλων" shoot'em up γιατί θα τα βρείτε πολύ "σκαύ-

ρα". Πολυάριθμες φορές επίσης θα δοκιμαστεί και η παρατηρητικότητα σας. Θα πρέπει να διακρίνετε για παράδειγμα τους μικρούς "σένσορες" που βρίσκονται τοποθετημένοι στους τοίχους και αν δεν τους διακρίνετε ενεργοποιούν ένα σωρό παγίδες από ριζέρ μέχρι ρομπότ. Να κάνουμε μία παρένθεση σε αυτό το σημείο και να αναφέρουμε τη μεγάλη ποικιλία αντιπάλων από τους απλά φρουρούς, εύκολα θύματα αφού αργούν να σας αντιληφθούν και ακόμα περισσότερο να πυροβολήσουν, μέχρι κομάντο ρομπότ. Δυσκολότερα θα σας φανούν τα ρομπότ και όλοι οι υπόλοιποι αμυντικοί μηχανισμοί όπως τα ριζέρ, τα πυροβόλα, και τα ρομπότ. Πάντως θα βρεθείτε αρκετές φορές στην ευχάριστη θέση να έχετε στην κατοχή σας ένα ρομπότ. Αυτό συμβαίνει όταν ενεργοποιήσετε κάποια κονσόλα αυτομάτως ελέγχετε τα ρομπότ. Ο βασικός ήρωάς σας μένει ακίνητος πάνω από την κονσόλα και εσείς κατευθύνετε το ρομπότ.

Προσοχή μόνο γιατί αν πυροβολήσετε με τα ρομπότ τον Silencer θα πεθάνει και βέβαια συμβαίνει και το αντίστροφο. Για να πεθάνετε πρέπει το life bar που φαίνεται στο κάτω μέρος να εξαντληθεί, πράγμα αρκετά δύσκολο τουλάχιστον στα εύκολα επίπεδα. Στο δρόμο σας θα συναντήσετε αρκετά μηχανήματα που σας αναληφρώνουν όχι μόνο την ζωή αλλά και την ενέργειά σας. Η ενέργεια χρησιμοποιείται για την ασπίδα σας και τα όπλα. Αν αδειάσει τότε και ευάλωτοι θα είστε αλλά και ορισμένα όπλα σας δεν θα λειτουργούν. Τα όπλα τα

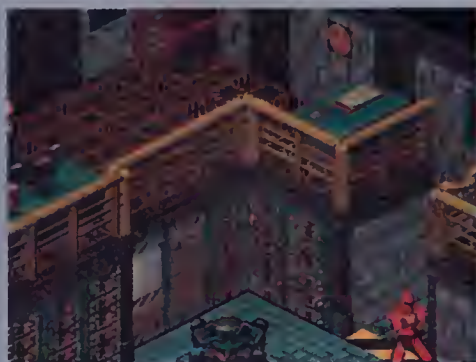
βρίσκετε ή τα παίρνετε από τους φραυρούς που σκοτώνετε ή τέλος τα αγοράζετε. Το ίδιο βέβαια ισχύει και με τα πυρομαχικά, τα οποία διαφέρουν από όπλο σε όπλο. Για κάθε φρουρό ή και πολίτη που σκοτώνετε παίρνετε credits που θα σας φανούν ιδιαίτερο χρήσιμα όταν επιστρέψετε στην βάση σας και θα αρχίσετε τις συναλλαγές και το εμπόριο όπλων και λοιπών αντικειμένων.

Κάθε φορά που θα ολοκληρώνετε μία αποστολή και θα επιστρέψετε στην βάση σας θα γνωρίζετε και ένα καινούριο πρόσωπο. Σε αυτό το σημείο έχουμε πολύ video, ηθοποιούς (γυναίκες και άνδρες) με αποτέλεσμα το ενδιαφέρον το παίκτη να καρφώνεται. Το ίδιο ισχύει φυσικά και κατά τη διάρκεια μιας αποστολής όπως

ελευθερώνετε ένα κρατούμενο, κάποιοι συνάδελφοί σας σάς βοηθάει ή ακόμα και όταν μιλάτε με άλλους χαρακτήρες. Το μόνο έντονο αρνητικό στοιχείο που εντοπίζει κανείς είναι στην κίνηση του ήρωά σας.

Μπορεί να είναι απολύτως ομαλή αλλά υπάρχουν περιπτώσεις όπου θα τον δείτε να μετακινείται ορισμένα pixels δεξιά, αριστερά, πάνω ή κάτω. Αν και υπάρχει επιλογή μέσα από το παιχνίδι "Skip Frame: On, Off" παύσα αυτά τα πρόβλημα δεν βελτιώνεται τουλάχιστον στο μηχανήμα που το εξετάσαμε προσωπικά διότι σε κάποια άλλα η συμπεριφορά της κίνησης άλλαζε ριζικά.

Συγκεκριμένα όταν ο χαρακτήρας βρεθεί μπροστά σε κάποιο αντικείμενο και ανάλαβα με την κατεύθυνση που του ήθελε να κινηθεί, στην ηθιοσηφία των περιπτώσεων μετακινείται ορισμένα pixels προς κάποια





# GAME REVIEW

επιτρεπτή διεύθυνση. Αυτό το παράδοξο έχει άσχημο αντίκτυπο και στον χειρισμό του παιχνιδιού τον κατασεί Ιδιαίτερα δύσκολο όσον αφορά την ακρίβεια των κινήσεων. Επίσης, λόγω της ψευδοτριδιάστατης τεχνικής που χρησιμοποιείται υπάρχουν αρκετά σπιντς μινι ορατά που συνεπάγεται ότι ενώ κινείται ο χαρακτήρας σας εσείς δεν τον βλέπετε. Η δυσκολότητα με την χρήση κόποιου πηκτρού να φέρνεται στο κέντρο της οθόνης το sprites σας μετριάζει κόπως την κατάσταση αλήθι το πρόβλημα παραμένει και ο μόνος

τρόπος είναι η ενασχόληση πολλών ωρών με το παιχνίδι για να το συνθησέτε.

Ενα τελευταίο που πρέπει να τονίσουμε είναι ότι υπάρχουν περιπτώσεις που χάνεται στο παιχνίδι και δεν το αντιλαμβάνεσαστε. Για παράδειγμα σκοπευθώντας θαθός πορεία και επιθέγοντας να μπειτε σε κόποιον ασανσέρ ή πηκτοφόρμα, χάνετε και χωρίς την ένδειξη κόποιου μηνύματος ή χωρίς να βλέπετε τι απέγινε ο χαρακτήρας έχετε εικόνα του παιχνιδιού αλήθι δεν μπορείτε να κάνετε τίποτε αλήθι από το να χαζεύετε το δωμάτιο που είδατε για τελευταία φορά τον ήρωά σας. Τις περισσότερες φορές θα νομίζετε ότι κόπηκε το παιχνίδι. Ανα πόσα στιγμή μπορείτε πατώντας το πηκτρο F1 να σας εμφανίζετε ένα μενυ με τα πηκτρα και την χρήση τους στο παιχνίδι.

Με το F2 σας εμφανίζετε ένα μενυ με επιλογές όπως η ένταση της μουσικής, των ηχητικών εφέ, του "μεγέθους" του video κλπ. Τέλος, όσον αφορά τον ήχο δεν παρατηρούμε κάτι το αξιοσημείωτο ή κάτι αρνητικό είναι θα λέγαμε λειτουργικός τόσο ο τομέας των ηχητικών εφέ όσο και η μουσική. Η μουσική είναι καλή σε απόδοση και ποιότητα αν και προσωπικά θα έλεγα ότι λόγω του είδους του παιχνιδιού έπρεπε να δοθεί περισσότερη έμφαση στα ηχητικά εφέ. Αν και με ελλείψεις οίγουρα θα γοητεύσει τους φανατικούς του είδους ενώ όλοι οι υπόλοιποι πιστεύω ότι αξίζει να του ρίξουν μια μιστί και που ξέρετε ίσως στο τέλος να σας αρέσει.

Οι όροι arcade ή shoot'em up δεν το αντιπροσωπεύουν πλήρως. Ισως αν προσθέσουμε τους όρους strategy και mind να πετύχουμε καλύτερα το είδος που εκπροσωπεί. Είναι από εκείνα τα παιχνίδια που με την πρώτη ματιά δεν μας γεμίζουν το μάτι αλήθι παίζοντας και αφιερώνοντας χρόνο τότε δείχνουν τον πραγματικό εαυτό τους. Τα γραφικά, τα κινηματογραφικά εφέ και το ηλούσιο video δίνουν μία διαφορετική νότα στο παιχνίδι, από τους μονότονους πυροβολισμούς και θανάτους. Διαθέτει ηλοκή και καλό σενόριο, ποικιλία αποστολών, όπλων αντικειμένων και επιπρόσθετα θα χρειαστεί πολλήs φορές να χρησιμοποιήσετε το μυαλό σας αντί για το όπλο σας. Σίγουρα δεν



είναι ένα παιχνίδι που απευθύνεται σε ανεγκέφαλους...

   	ΓΡΑΦΙΚΑ : 86%	<b>ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΠΑ</b> Αξιόλογο αλλά με ελλήψεις. <b>ΓΕΝΙΚΑ</b> <b>85%</b>
	ΑΝΤΟΧΗ : 86%	
	ΗΧΟΣ : 85%	
	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ : 85%	



# CD LAND



ΕΛΑΤΕ ΝΑ ΜΑΣ  
ΕΠΙΣΚΕΥΘΕΙΤΕ ΣΤΟ  
ΝΕΟ ΜΑΣ  
ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ  
ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 60  
ΜΟΣΧΑΤΟ  
ΤΗΛ.: 9413109 -  
9430114

## ΤΙΤΛΟΙ CD ROM

CRUSADER  
MORTAL 3  
APACHE LONGBOW  
NEED FOR SPEED  
FADE TO BLACK  
MAGIC CARPET 2  
OFFICE '95  
PHANTASMAGORIA  
CHAMPIONSHIP MANAGER II  
COMMAND AND CONQUER  
WIN '95  
COREL DRAW 6.0  
FATAL RACING  
MICRO MACHINES II  
FX FIGHTER  
SCRGAMER  
PRISONER OF ICE  
FULL THROTTLE  
DRAGON LORE II  
FLIGHT UNLIMITED  
STONE KEEP  
LOST EDEN  
PITFALL  
NBA JAM

## ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΣΕ CD ΑΠΟ CD - HARD DISK - DAT



## ΤΙΤΛΟΙ 3DO

NBA LIVE  
VR STALKER  
3D ATLAS  
SUPER STREET FIGHTER  
II TURBO  
MAZER  
TOMY  
SPACE PIRATES  
DEMOLUSION MAN  
ROAD RACH  
SAMURAI SHOWDOWN  
SLAM N'JAM  
FIFA SOCCER  
THE NEED FOR SPEED

## ΔΙΣΚΟΙ CD-R

PHILIPS	1880
KODAK	1800
NO-NAME	1500

AMIGA 1200  
MAGIC PAC:  
110.000

ΧΙΛΙΑΔΕΣ  
ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ  
AMIGA

3DO  
105.000 δρχ.  
50 ΝΕΟΙ ΤΙΤΛΟΙ

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ  
ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ  
ΕΛΛΑΔΑ

## ΚΟΥΠΟΝΙ ΕΚΠΤΩΣΗΣ

# 15%

ΙΣΧΥΕΙ ΜΕΧΡΙ 25 ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΥ ΚΑΙ ΜΟΝΟ  
ΓΙΑ ΤΟ ΝΕΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 60

• Ρ.ΦΕΡΡΑΙΟΥ 32 - ΜΟΣΧΑΤΟ ΤΗΛ: 9380347 - ΤΗΛ/ΦΑΧ: 9308924

• ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 60 ΜΟΣΧΑΤΟ ΤΗΛ: 9413109 - 9430114

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18%

ΠΩΛΗΣΗ  
ΧΟΝΔΡΙΚΗ-ΛΙΑΝΙΚΗ

ΕΠΩΝΥΜΟ: .....

ΟΝΟΜΑ: .....

Δ/ΣΗ: ..... ΑΡ. ....

ΠΟΛΗ: ..... Τ.Κ. ....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ: .....



# GAMES REVIEW

HOUSE MICROPROSE

FORMAT AMIGA PC

TEST AMIGA 500 1MBYTE

REQUIREMENTS 1 MBYTE

Του Sonlc

*Εν αρχή ήν το Pirates.  
Μετά μας προέκυψε  
το Civilization και τώρα  
το Colonization.*

*Η πορεία αυτή είναι  
καθοδική σε ποιότητα  
αλλά ποιο παιχνίδι  
έτσι κι αλλιώς μπορεί  
να φτασει το Pirates;  
Η νέα δουλειά της  
microprose είναι και  
πάλι σύλληψη του  
Sidney Meyer  
με πολλά στοιχεία  
από τις προηγούμενες  
δουλειές του.*

Τα Pirates λοιπόν είναι εκείνα τα πρόγραμμα που θυμίζει πάνω απ' όλα τα Colonization. Ξεκινάτε από την Ευρώπη για να ανακαλύψετε τον νέο κόσμο και να εγκαταστήσετε αποικίες εκεί. Ο χώρος αυτή τη φορά είναι άγνωστος -δεν έχει το σχήμα της Αμερικής δηλαδή- και αρκετό μεγόθος.

Μπορείτε να διαλέξετε τα κλασικά, αν θα είστε Ολλανδός, Αγγλός, Γάλλος ή Ισπανός όπως και στο Pirates όπου οι τέσσερις αυτές φυλές έχουν διαφορές και προτερήματα, όπως ας πούμε η ικανότητα των Ολλανδών στα εμπόρια, των Ισπανών στην μάχη και των Αγγλων στην βαρεμάρα!

Το 1492 λοιπόν ο Χριστόφορος Καρόλ-

ταυς εκεί παλιπιαμούς. Αυτός είναι ένας τρόπος που μέχρις ενός σημείου θα αποδώσει. Τα πράγματα θα σας τα δημιουργήσουν και πόλη οι Ευρωπαίοι που αν δεν δεχτείτε την ειρήνη τους θα σας κηρύξουν τον πόλεμο.

## ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΑΠΟΙΚΙΣΜΟΥ

Τα πλοία λοιπόν μεταφέρουν τον πληθυσμό της Ευρώπης που περισσεύει στις νέες περιοχές. Αυτοί μπορεί να είναι αποικιστές, υπηρέτες, ψαρόδες, αγρότες, στρσιώτες, ιερακώρηκες, αιδεράδες, απηαυργαί, ιεραπόστολοι, ξυλαυργαί και γενικά ό,τι μπορείτε να φανταστείτε. Ο καθένας δημιουργεί το δικό του επάγγελμα μέσα

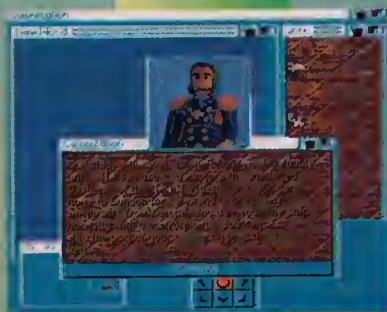
# COLONIZATION

ος ανακαλύπτει την Αμερική και οι Ινδιάνοι εκεί ανακαλύπτουν τον Ευρωπαϊκό παθιασμό, με τον άσχημο τρόπο. Σφαγές και λεηλασίες. Εσείς όμως μπορείτε να μην κάνετε τα ίδια τους και να συνάψετε συμφωνίες ειρήνης με

σε μια αποικία που αρχίζει να αποθηκεύει τα προϊόντα του. Κάποια στιγμή θα πρέπει όλα αυτά να μεταφερθούν πίσω στην μητρόπολη για να παληηθούν. Τα πλοία αναλαμβάνουν και αυτή την εργασία. Τα πλοία, όπως σχεδόν τα πόντα, αγοράζονται από την μητρόπολη και έχουν διαφορετική χωρητικότητα σε ανθρώπους και αντικείμενα. Αν οι αποικίες σας πάνε καλώς, ο πληθυσμός θα αρχίσει να παληηαυαιάζεται και σύνταμα θα έχετε αποικιστές που μπορείτε να τους στείλετε να κτίσουν κάπου αλλού. Οι πάσεις βαφτίζονται από σας. Αν οι πόσεις δεν πάνε καλώς στα τέληος κάθε γύρου σας εκ-



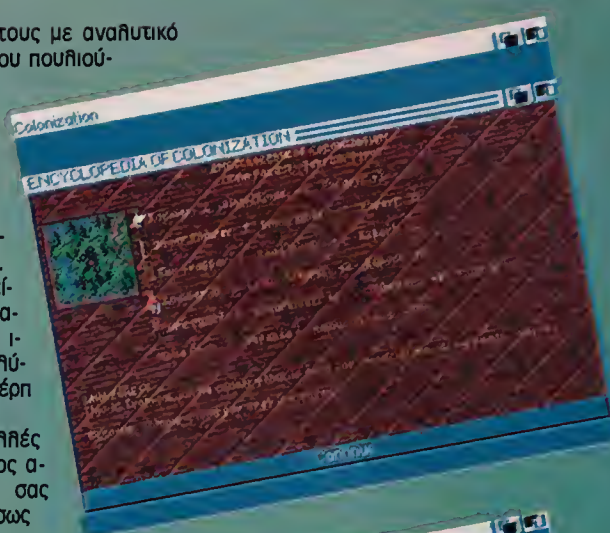




φράζουν το πορτόνιά τους με αναηλυτικό κείμενο. Τα προϊόντα που πουλιούνται σας εξασφαλίζουν μέρος των χρημάτων που χρειάζεστε για να συνεχίσετε τον αποικισμό και την μεταφορά στόμων και αγορά όπλων και αλμάτων για τον στρατό σας. Ο άλλος τρόπος να βρείτε χρήματα είναι είτε κατστρέφοντας μία πόλη ιθαγενών, είτε ανακαλύπτοντας κρυφά/ιερά μέρη και εξερευνώντας σας. Ένας τρόπος που πολλούς φορές είναι επικίνδυνος αφού οι εξερευνητές σας μπορεί να χαθούν αμέσως ή να διακινδυνεύσετε την συνθήκη ειρήνης με τους ιθαγενείς αν μπείτε σε ιερά χώματα. Τέλος να μην ξεχάσω να αναφέρω ότι στην περίπτωση που έχετε καλές σχέσεις με τους ιθαγενείς, αυτοί δεν θα αρνηθούν να σας δώσουν διάφορα πράγματα όταν επισκεπτεστείτε τα χωριά τους ή οκόμα και να επιτεθούν στους εχθρούς σας αν τους πείσετε με την βοήθεια ιεροποστών.

#### Η ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ ΠΟΛΕΜΟΥ

Δυστυχώς η μάχη διεξάγεται από τον υπολογιστή όταν βρήκε πάνω στο οντίπολο εικονίδιο ένα δικό σας εξοπλιστικό σώμα. Ένα μικρό συννεφάκι από pixels θα εμφανιστεί και ο υπολογιστής θα σας δώσει το αποτέλεσμα. Το ίδιο γίνεται και από τις σπόνιες περιπτώσεις νομαχίας. Η απόλυτη ήττα ή νίκη στις μάχες, κυρίως το ότι το παιχνίδι δεν σας δίνει ένα arcade σημείο -νο κατευθύνετε τα στρατεύματα και να ξιφομαχήσετε ή να γυρίσετε το κανόνι πάνω στο εχθρικό σκάφος ή να επιτεθείτε σε μια πόλη με το πλοίο- γυρίζουν το πρόγραμμα πολύ πίσω, κόνοντός το να μην στέκεται σε σύγκριση με το Pirates στον τομέα αυτό. Αν τα στρατεύματά σας τώρα υποστούν ζημιές μπορούν να πάρουν δύο πράγματα: ή να μειωθούν οι δυνάμεις τους -το ιππικό γίνεται πεζικό και το πυροβολικό λιγοστεύει σε κονδία- ή να καταστραφούν. Μία τρίτη περίπτωση, πολύ εκνευριστική είναι αυτή που το πεζικό σας πετάται και μετατρέπεται σε απλούς αποικιστές, στο έλεος των εχθρών, μέχρι να κτίσουν πόλη.



Όμως μην νομίζετε ότι η κατασκευή αποικίας σας καθύπτει. Κάθε άλλη μάχη αφού δέχεται συχνές επιθέσεις από ιθαγενείς και ευρωπαίους και μπορεί είτε να καταστραφεί ολοσχερώς από τους πρώτους ή να κυβερνηθεί από τους δεύτερους. Οι ευρωπαίοι μάλιστα έχουν την κοκή συνήθεια να κτίζουν πόλεις κοντά στις δικές σας, οπότε σας οφείνουν οσονόνη ήυση να τις κυριεύσετε.

#### Ο ΕΜΠΟΡΟΣ ΤΗΣ ΑΠΟΙΚΙΑΣ

Το εμπόριο ανθεί στο παιχνίδι. Ξυλεία, γούνες, πατά, άλογα, όπλα, εργαλεία, τρόφιμα, ζάχαρη, μόνο δούλους δεν μεταφέρεται. Γι'αυτά πληρώνετε οδρά αλλά μην ξεχνάτε ότι ο βοοειδής σας παίρνει μερίδιο το οποίο μάλιστα αναπροσαρμόζει όσο περνούν τα χρόνια. Μπορείτε βέβαια να αρνηθείτε την αύξηση των φόρων αλλά αυτό σημαίνει ότι ορισμένες φορές δεν θα μπορείτε να πουλήσετε ορισμένα προϊόντα. Ένα σημαντικό και έξυπνο στοιχείο του παιχνιδιού είναι οι καθορισμένες ποσότητες που μπορείτε να δώσετε στα πλοία ώστε



να μην τα ελέγχετε μόνοι σας συνέχεια. Αρκεί να αρίστετε από παιές πό-  
λλεις θα περνούν, τι  
θα φορτώνουν και τι  
θα ξεφορτώνουν στην  
καθε μία και άλλα γίνε-  
νται αυτόματα από 'κει  
και πέρα.

## **ΚΑΠΟΤΕ ΜΙΑ ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ**

Το παιχνίδι δεν ξέφυγε από  
την ιστορία. Είναι εξάλλου  
μια αμερικάνικη παραγωγή  
και επομένως δεν είχε κα-  
νένα λόγο να τα κάνει. Κά-  
ποια στιγμή λοιπόν οι απαι-  
κιστές θα οργανωθούν και  
μόλις τα διατάξετε θα επανα-  
στατήσουν απέναντι στην μη-  
τρόπολή τους.

Αυτά είναι ένα γεγα-  
νός που μπορείτε να  
επιταχύνετε ή να τα  
καθυστερήσετε μετα-  
φέροντας τον κατάλη-  
ψη κόσμο στα νέα ε-  
δάφη. Για την εξέλιξη  
αυτή θα πρέπει να έχετε  
την ηθιοψηφία των απαι-  
κιστών να συμφωνεί με  
την ανεξαρτησία τους και  
για τα πασαστά αυτά τα  
παιχνίδια σας ενημερώνει  
συχνά για κάθε πόλη ξεχω-  
ριστά. Στα συμβαύησια της  
μητρόπολης εξάλλου, σε  
ορισμένα χρονικά διαστήμα-  
τα εκλέγονται διάφορα άτομα  
(την εκλογή των απλών μπο-  
ρείτε να επηρεάσετε) και συντήνουν σε  
διάφορες κατευθύνσεις, μία από τις απλές  
είναι και η απόσχιση των απαικίων.

## **ΤΕΧΝΙΚΗ ΑΠΩΣΗ**

Οι προγραμματιστές χρησιμοποίησαν το  
παιγνουργικό της Amiga πράγμα θετικό  
αλλά και αρνητικό ταυτόχρονα. Θετικό  
είναι ότι σε ορισμένα σημεία υπάρχει  
multitasking (μπορεί το πρόγραμμα να  
φορτώνει και ταυτόχρονα να πατάτε διά-  
φορα πλήκτρα), έχει καλή διαχείριση  
μνήμης και αποκρίνεται να κολλήσει πά-  
νω στην καλύτερη στιγμή της εξερεύνη-  
σής σας.

Τα αρνητικά όμως είναι ότι το πρόγραμμα  
χωρίζεται σε παράθυρα που κάνουν τα παι-  
χνίδια αργά και τα ίδια και τα φόρτωμα / σώ-  
σιμα σας δισκέτες.

Τα γραφικά έχουν τα κλασικά 32 χρώμα-  
τα της A500 με ανάλυση 320\*278 και  
μπορείτε να αυξομειώσετε τα μέγεθος  
των παραθύρων ή να τα μεταφέρετε έτσι  
ώστε να σας βοηθούν. Όμως τα γραφικά  
στην πρακτική είναι χαντρακαμένα (εκτός



από τις στατικές εθόνες) και τα να ανα-  
γνωρίζετε τα χωριά των ιθαγενών είναι  
παλύ δύσκολο.  
Ο ήχος περιλαμβάνει μερικά τέλεια μου-  
σικά θέματα αλλά τα συνεχές φαρτώμα-  
τα από δισκέτες είναι εναλλακτικό. Αν  
διαθέτετε σκληρό δίσκο, τα παιχνίδια γίνε-  
ται παλύ γρηγορότερα.


**ΓΡΑΦΙΚΑ: 73%**


**ΑΝΤΟΧΗ: 89%**


**ΗΧΟΣ: 85%**


**ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 82%**

**ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΠΑ**  
 Μεγάλο παιχνίδι,  
 αλλά του λείπουν  
 πολλά, κυρίως  
 arcade, στοιχεία.

**ΓΕΝΙΚΑ**  
**84%**



**ALFA DATA**

**POWER  
SYSTEMS**

COMPUTERS & PERIPHERALS DISTRIBUTOR

**POWER SYSTEMS**

Αίγλης 49, Αθήνα - Τ.Κ. 113 64 τηλ.

- FAX :85.63421 86.11721



**TRACKBALL**



**OPTICAL PEN MOUSE**



**ALFA TWIN**



**OPTICAL MOUSE**



**ALFA COBRA**



**ALFA THUNDER**



**ALFA PILOT**



**ALFA JOY**



**ALFA FIRE**



**ALFA ALIEN**



**ALFA BAT**



**ALFA COMMANDER**

**ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ**

**JOYSTICK  
MOUSE PAD  
ΔΙΣΚΕΤΕΣ  
ΦΙΛΤΡΑ  
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ  
CD - R**

**ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ**

**SCANNERS  
ΜΝΗΜΕΣ  
HARD DISKS  
DRIVES  
ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΑ  
TAPE STREAMERS  
CD ROMS  
ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ  
ΚΑΡΤΕΣ ΗΧΟΥ  
MOUSE  
CD RECORDERS**

**ΠΩΛΗΣΗ ΜΟΝΟ ΧΟΝΔΡΙΚΗ**



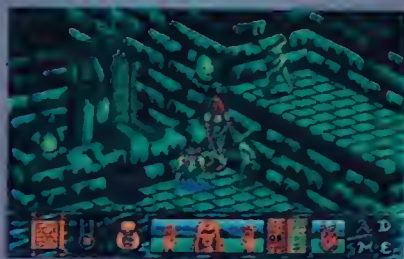
Η Βρετανική εταιρία που πέρυσι έγινε γνωστή στο ευρύ κοινό με την δημιουργία του Black Legend συνεχίζει το ίδιο δυναμικά και στοχεύει στην καθιέρωσή της στον χώρο. Μετά από το Black Legend ακολούθησαν μερικοί πολύ εντυπωσιακοί τίτλοι για την Amiga (Tower of Souls, Turbo Track, Football Glory) και αυτή τη στιγμή ετοιμάζει μία εντυπωσιακή σειρά από νέους τίτλους που αφορούν τα PC.

Συνεργάζεται με μικρές αλλά πολύ δημιουργικές και έμπειρες «in house» ομάδες και θέλει να ενισχύσει την θέση της εκτός από την Amiga, για την οποία συνεχίζει να δημιουργεί παιχνίδια, και στην τεράστια αγορά των PC.

## TOWER OF SOULS PC

Πρόκειται φυσικά για την έκδοση στα PC της μεγάλης επιτυχίας της εταιρίας στην Amiga. Είναι ένα τεράστιο παιχνίδι που συνδυάζει τα χαρακτηριστικά ενός fantasy RPG και ενός arcade. Βασικός σκοπός του παιχνιδιού είναι η εξερεύνηση του Baalhthocks Castle και η ανακάλυψη ενός διοβολικού δράκου. Αποτέφτοι φυσικά εξονυχιστική έρευνα για την ανοκόλυση αντικει-

μένων ενώ θα πρέπει να βρείτε και μία οντλία η οποία λειτουργεί ως αγωγός που απορροφά την ενέργειά οπότε την περιοχή στην οποία υποτίθεται ότι βρίσκεστε και που ονομάζεται Chaybore. Υπάρχουν 125 περίπου περιοχές στον χάρτη στις οποίες περιλαμβάνονται ορκετά επίπεδα για εξερεύνηση ενώ υπάρχουν φυσικά και ξεχωριστοί στόχοι, όπως ουτός που θα σας υπο-





κρεώσει να βρείτε το κλημμένο Nydus Crystal, οι οποίοι δεν είναι καθόλου ευκολοί. Η προσπάθεια σας γίνεται ακόμη πιο δύσκολη με τη ύπαρξη πολλών τεράτων τα οποία θέλουν να απλώς να σας εξοντώσουν αληθιά κυριολεκτικά να σας πούν το αίμα... Τέλος τα διάφορα ποζή μεγαλώνουν την πρόκληση και αυξάνουν το μέγεθος του παιχνιδιού κατά πολύ. Τα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού (εξερευνησεις, μαγικά, συλλογή αντικειμένων, λύση ποζή κτλ.) ίσως τα έχετε δει πολλές φορές συγκεντρωμένα σε ένα παιχνίδι όμως αυτά τα παιχνίδια είναι σχεδιασμένα σε ένα συγκεκριμένο στυλ παιχνιδιού το οποίο δεν αφήνει περιθώρια για πολλές εκπλήξεις ενώ εδώ συμβαίνει το ακριβώς αντίθετο... Μπορεί τα γραφικά του να μην είναι πολύ εντυπωσιακά όμως η πλοκή, οι προκλήσεις, οι έξυπνες ιδέες και τα πολλή μαγικά, τα οποία θα σας αναγκάσουν να σκεφτείτε πολύ πριν

τα κάνετε. Τα ποζή, ισορροπούν την κατάσταση. Ρωτήστε κάποιον που έπαιξε το παιχνίδι στην Amiga και θα σας πει ότι με τις ποζή βελτιώσεις που αναγκαστικά θα υπάρχουν στην έκδοση για τα PC και με την σημαντική προσθήκη των ομιλιών το παιχνίδι γίνεται ακαταμάχητο.

## COLONY WARS

PC CD ROM

Ενα ισομετρικό τρισδιάστατο παιχνίδι στρατηγικής στο οποίο θα κληθείτε να παίξετε σε τρεις διαφορετικές περιοχές. Στην έρημο στην ζούγκλα και σε ένα παγωμένο κόσμο με τέσσερις έως πέντε αποστολές στον κάθε κόσμο και με την τελική αποστολή να flame χώρα στην πρωτεύουσα την οποία πρέπει να ανακαταλάβετε.

Είστε επικεφαλής μιας εκστρατείας κάπου στο 2492. Τότε ακριβώς είναι, για όσους δεν το γνωρίζουν, η συμπλήρωση μιας χιλιετίας από την ανακάλυψη της Αμερικής. Όλα ήταν έτοιμα για τον εορτασμό και τις διάφορες εκδηλώσεις της ελπίδας αλλά δυστυχώς εντελώς ξαφνικά άρχισαν να δημιουργούνται κάποια προβλήματα. Για να πούμε την αλήθεια τα προβλήματα αυτά δεν ήσαν ξαφνικά αφού από τον περασμένο χρόνο στον πλανήτη επικρατούσε αναταραχή εξαιτίας ορισμένων γεγονότων τα οποία είχαν οδηγήσει σε πολιτικές αναταραχές και ανακατατάξεις. Όμως εκείνη ακριβώς την στιγμή που εσείς μπαίνετε στον κόσμο του παιχνιδιού η βία κάνει την εμφάνισή της πολύ έντονα. Τελικά τα ρομπότ και τα ανδρείδιά που μέχρι τότε επέ-

βαλλαν τον πόλεμο δεν ήταν πλέον οι ίδιοι που κάνουν τα πράγματα να τρέφονται την... Εσείς και ο ανταπλόγος... στην δημιουργία ρομπότ... μηχανήματα που θα βρείτε... στην δημιουργία οχημάτων... μεταφορές και σιδηροδρόμους... που θα χρησιμοποιήσει στην... σκά οι αποφασίες και οι κινήσεις σας... πει να είναι μελετημένες και... γικής σκέψης. Το παιχνίδι δεν είναι... ευκολο από τη στιγμή που ο ανταπλόγος... είναι ιδιαίτερα ικανός και έξυπνος και... δεν πρόκειται να κάνει τυχόνες βιαστικές... νέργειες αυτοθυσίας.

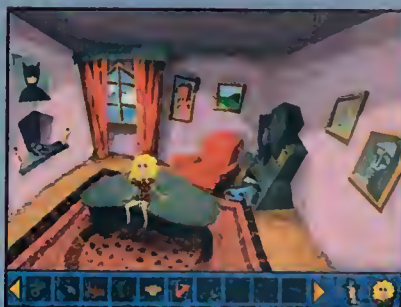
## TO HELL AND BACK

PC CD ROM

Με κλασσικό στυλ και όρα που αποκαλύπτει SVGA (ανάλυση 800x600) και που περιλαμβάνει υψηλής ποιότητας animation. Το σενάριο είναι κυριολεκτικά τρελλό. Ένας εκ των χαρακτήρων (ένος πρώην πράκτορα της Scotland Yard, μία νυμφομανής (ισουού), ένα δαίμονας και ένας νανος) είναι αυτός που πρέπει να σώσει τον κόσμο από την καταστροφή και το χάος. Την τρελλή και παράξενη πλοκή συνοδεύουν εκπλήξεις και πολύ «black» χούμορ!







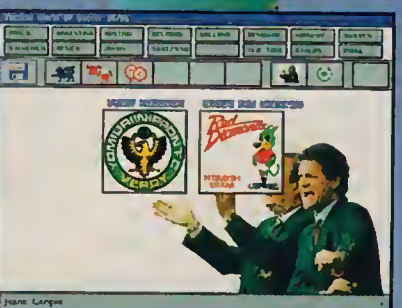
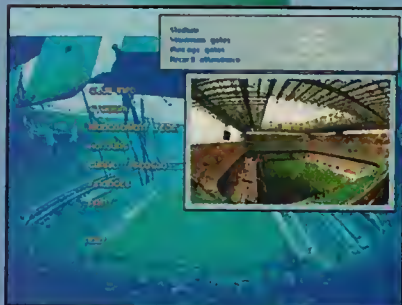
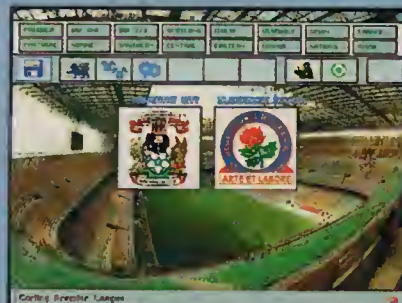
Η μεγάλη προσοχή δώθηκε στον ηχητικό τομέο του παιχνιδιού. Περισσότερες από δύο ώρες ομιλιών, μουσικής και ηχητικών εφέ μαζί με τραγούδι τα οποία μπορείτε να αποηούσατε και σε audio CD θα κάνουν τις ώρες που θα ασχοληθείτε με το παιχνίδι απαλυστικές. Η σωτηρία του πλανήτη με τον ένα εκ των χαρακτήρων σε ένα adventure game μπορεί να μην μαιάζει πλέον και τόσο προκλητική προσπάθεια όμως το Interface είναι έτσι σχεδιασμένα που να μην σας αφήνει κανένο περιθώριο για βορσμάρο ή για εκνευρισμό σε οποιοδήποτε σημείο συναντήσατε δυσκολίες τοποθετώντας σας αλλοκληρωτικά μέσα στο πνεύμο και τα περιβάλλον του παιχνιδιού. Αν ναμίζετε ότι τα σενάρια είναι περίεργα περιμένετε μέχρι να δείτε τα παζλ...

Το παιχνίδι βασίζεται στο πολύ επιτυχημένο βιβλίο του Γερμανού συγγραφέα Michael Schoenbrocher και μπορούν να παίξουν μέχρι και τέσσερις παίκτες.

## TACTICAL WORLD of SOCCER PC CD ROM

Τα παιχνίδια που ασχολούνται με την ποδόσφαιρικά ματς έχουν πλέον φανατικούς οπαδούς σε όλο τον κόσμο. Από το Premier League Manager μέχρι το Championship Manager όλα έχουν σημειώσει τέτοια επιτυχία που ανάγκασε τις εταιρίες να δημιουργήσουν και δεύτερες εκδόσεις σε αυτούς τους τίτλους. Τα στοιχεία που συνθέτουν αυτό το παιχνίδι είναι εξίσου ενδιαφέροντα. Όλοι βέβαια γνωρίζουν τον τρόπο με τον οποίο παίζονται αυτού του είδους τα παιχνίδια. Δημιουργείτε τις δικές σας ομάδες, συμμετέχετε ενεργά στο μεταγραφικό παζάρι, προπονείτε τους παίκτες, και αναπτύσσετε τεχνικές και συστήματα με σκοπό την κατάκτηση του πρωταθλήματος αλήτη και του Ευρωπαϊκού κυπέλλου Πρωταθλητριών. Υπάρχουν 700 περίπου ομάδες από όλο τον κόσμο με στοιχεία και λεπτομέρειες (ακόμη και τις πιο μικρές, όπως οι πουμε διάφορα παραταούκλια και) για όλες αυτές τις ομάδες και όλα αυτά είναι μία μόνο από τις επιλογές που έχετε στην διαθεσή σας! Κάθε ομάδα διαθέτει 32 παίκτες αλήτη εσείς θα μπορείτε να πάρετε πληροφορίες για το ποιοί είναι, τι ηλικία έχουν, τι ικανότητες έχουν και για τους 24 από αυτούς κάθε φορά. Φυσικά θα έχετε την δυνατότητα να αληλάζετε αναλόγως των διαθέσεων σας την απόδοση του κάθε παίκτη. Με 22400 παίκτες η έρευνα και η συλλογή πληροφοριών είναι όπως αναλαμβάνετε κοπιαστική και πολυωρη διαδικασία. Οι δημιουργοί του παιχνιδιού δεν φαίνεται να έχουν παραλείψει κάτι σημαντικό, το αντίθετο μάλλον έχουν προσθέσει και πολλά στοιχεία και πληροφορίες που δεν έχουν και μεγάλη σημασία.

Για να πετύχετε θα πρέπει να συγκεντρώσετε τις απαραίτητες πληροφορίες, να τις επεξεργαστείτε κατάλληλα, να δοκιμάσετε νέες τεχνικές αλήτη και να μπορείτε να «βγάζετε» τον καλύτερο εαυτό του κάθε παίκτη σας.







# 16



ΣΕΛΙΔΕΣ



ΓΕΜΑΤΕΣ ΛΥΣΕΙΣ  
ΓΙΑ ΑΤΕΛΕΙΩΤΗ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ  
ΣΤΙΣ ΓΙΟΡΤΕΣ...





# SPELL SHOP

Του Α. "Dragonlord" Ευάγγελου

**Η περίοδος των γιορτών πλησιάζει γοργά και αυτό σημαίνει πολύ adventuring. Αν σκεφτούμε μάλιστα τα παιχνίδια που έχουν αναγγείλει οι εταιρείες να κυκλοφορήσουν αυτό το διάστημα, δεν μας βλέπω να ξεκολλάμε από τα "PCιά" μας.**

Οι τίτλοι Wing Commander IV και Lands of Lore 2 είναι ένα δείγμα για τα τι θα επακαυθύνει και με τι θα ασχολούμαστε τους επόμενους μήνες της ζωής μας. Για όσους δεν τα ξέραν, το Wing Commander, που ίσως τη στιγμή που διαβάζετε αυτές τις γραμμές να κυκλοφορεί, θα απελευθερωθεί από 9(!) CD. Ναι φίλοι μου, καλά διαβάσατε. Εννέα ολόκληρα CD, φανταστείτε τι video θα περιέχει και τι έχουν να δουν τα μάτια μας. Όπως τα πάνε αυτοί, σε λίγα θα κατεβαίνουμε στην Στουρνάρη να αγοράσουμε κανένα παιχνίδι με τη βαλίτσα μας ή καλύτερα με κάθε αγορά παιχνιδιού δώρα μια βαλίτσα για να τα μεταφέρετε σπίτι σας, θα μας λένε οι υπεύθυνοι. Στα τέλη θα καταλήξουν τα παιχνίδια να μην είναι σε CD-ROM αλλά σε removable σκληρούς δίσκους χωρητικότητας άνω των 2GB. Τι να κάνουμε, αυτά έχει η εξέλιξη της τεχνολογίας. Ας αφήσουμε όμως τις μελλαντικές "σαχλαμάρες" και να δούμε τι σας μαγειρέψαμε αυτόν το μήνα. Κατ'αρχάς να

ευχαριστήσουμε τον αναγνώστη μας Ταλθαυσιδη Κωνσταντίνου από την Ξάνθη για τις λύσεις που μας έστειλε των Simon Sarcere II και Fantasmagoria.

Όσον αφορά τα σχόλιά σου για τα περιοδικά, το Spellshop μετέφερε τις απόψεις σου στο τμήμα αλληλογραφίας για περαιτέρω απαντήσεις και διευκρινήσεις. Σε αυτό το τεύχος λαμβάνω φιλοξεναύμε τρεις λύσεις. Οι δύο είναι "φρεσκοτάτες" η άλλη λίγο μπαγιάτικη. Αναφερόμαστε στα Larry 6, Fantasmagoria και Prisoner of Ice.

Τα πρώτα τα δημοσιεύουμε κατόπιν δικής σας παραγγελίας αφού τόσο εμένας μας τα ζητούσατε τηλεφωνικώς και γραπτώς. Όσο για τα Fantasmagoria και το Prisoner of Ice δεν χρειάζονται συστάσεις και σχόλια. Τα πιο επίκαιρα και αξιόλογα adventure που κυκλοφορεί στην αγορά αυτήν τη στιγμή. Στο επόμενο μήνα θα δημοσιεύσουμε... αλλά γιατί να σας το ανακαλύψω θα τα δείτε μόνοι σας. Ξεκινάμε λαμβάνω τώρα με...





## LARRY 6

### 1. Thunderbird

Για να βρείτε τις χειροπέδες που σας ζητάει η Thunderbird ακολουθείτε την εξής διαδικασία. Πηγαίνετε στα θασινόθουτρα και στα αριστερά σας συναντάτε κότι σκόθες. Βγάζετε τα θουθούδια που εμποδίζουν το δρόμο σας και ανεβαίνετε. Με τη βοήθεια του κλειδιού για βίδες που έχετε πάρει από τον τεχνικό (αν δεν το έχετε πάρει πρέπει να πάρετε τα 76, να βγάλετε από τα δωμάτιό σας, να ξαναμπείτε, να πάτε στα μπάνιο και να πάρετε από τον τεχνικό το κλειδί για τις βίδες αθλά και τη θίμα) γυρίζετε την κόμερα προς τη δεξιά μεριά κάνοντας κλικ το κλειδί πάνω στην κόμερα. Στη συνέχεια πηγαίνετε στον αστυνόμο και παίρνετε από αυτόν τις χειροπέδες. Τις δίνετε στην Thunderbird και αναλαμβάνετε τα τέθος.

### 2. Rose

Δεν χρειάζεται να προσπαθήσετε πολύ για να καταλάβετε ότι στην Rose αρέσουν πολύ τα θουθούδια, αρκεί να ρίξετε μια μυστί στο δωμάτιό της. Πολύ απλά θοιόν παίρνετε τα θουθούδια που βρίσκονται στο βόζο του δωμστίου του Larry και της τα δίνετε. Τώρα δεν έχετε παρό να αποθαύσετε το τέθος.

### 3. Gammie

Για να ικανοποιήσετε την Gammie η οποία σας ζητάει να φτιάξετε τη μηχανή αδυστήμοτος ακολουθείτε τα εξής βήματα. Πρώτα πηγαίνετε στην κουζίνα, και συγκεκριμένα στα σκουπίδια, από όπου παίρνετε τα CAN OF LARD. Στη συνέχεια πηγαίνετε στα γυμναστήρια και από τη μηχανή γυμναστικής της Thunderbird παίρνετε τα RUBBER BELT. Σε αυτό τα απμείο πρέπει να βεβαιωθείτε ότι έχετε πάρει τα κλειδί για τις βίδες (αν δεν τα έχετε ακολουθήστε τα βήματα που περιγράψαμε στη λύση της Thunderbird). Πηγαίνετε θοιόν εκεί που βρίσκεται η μηχανή αδυστήμοτος και χρησιμοποιήστε το CAN OF LARD στο κάτω αριστερά piston. Μετό βόητε το RUBBER BELT στο σωλήνα στο βάθος που είναι τρυπημένος. Χρησιμοποιήστε το κλειδί του μηχανικού

για να αναίξετε το FILTER TANK BOLT και αφού το κοταφέρετε πάρτε το φίλτρο που βρίσκεται μέσα του. Πήνυτε τα φίλτρο στο νεροχύτη της κουζίνας και στη συνέχεια ξαναβόητε τα πίσω, κλείστε το FILTER TANK BOLT και βιδώστε τα με τη βοήθεια του κλειδιού. Τώρα πρέπει να θέσετε σε θειουργία τη μηχανή και αν όλα πόνε καλά μπορείτε να πάτε να βρείτε την Gammie. Αφού της μιλήσετε, ακολουθήστε την. Αυτό που έχετε τώρα να κάνετε είναι να συνδέσετε τα καλώδια με την Gammie και να βάητε τη μηχανή σε θειουργία. Για να εκτελέσετε την επιθυμία της Gammie η οποία σας ζητάει ένα πορτοκάθι, πρέπει να πάτε στην τραπεζαρία η οποία βρίσκεται πριν την κουζίνα. Εκεί θα βρείτε τα πορτοκάθι, θα γυρίσετε πίσω και θα της το δώσετε. Οι απαιτήσεις της Gammie όμως δεν τελειώνουν εδώ. Θα σας ζητήσει να της φέρετε κότι κρύο από το καροτσόκι της καθαρίστριας. Πηγαίνετε θοιόν έξω από τα δωμάτιό σας, όπου βρίσκεται το καροτσόκι, και παίρνετε το WASH CLOTH. Πρέπει τώρα να το βρέξετε στο νιπτήρα του δωμστίου σας και να τα βάητε στο ψυγείο της κουζίνας για να κρυώσει. Μετρήστε 11 δευτερόθηντα και μόλις αυτά περάσουν πάρτε το WASH CLOTH, γυρίστε πίσω και δώστε το στην Gammie. Όταν θα





οας ζητήσει νερά πρέπει να βγείτε έξω και να πάτε αόο αριστερά μέχρι να δείτε έναν δόοο στο πάτωμα. Στο δόοο θα βρείτε νερά, το οποίο θα δώσετε στην Gammie. Τώρα μπορείτε να αποαούσετε το τέλοο. Η τελευταία ενέργεια που έχετε να κάνετε είναι να πάτε στην παροήα και να αρχίσετε να ψάχνετε την άμμο με το χεράκι. Θα βρείτε μια ήάμπα την οποία θα χρησιμοποιήσετε, αού επιστρέψετε στο δωμάτιο με τη μηχανή αουνατίομοτοο, κάνοντάο την κλικ πάνω στη βρύση. Το αποτεήεομα θα είναι να γεμίσει ήήη η ήάμπα με ήήηοο.

#### 4. Burgundy - Cavaricchi (ή για ουνοτομία Cav)

Αού μπείτε μέσα στο μπαρ θα χρειαστεί να αποουνδέσετε το καήώδιο. Για να το επιτύχετε αρκεί να κάνετε κλικ το χέρι στο καήώδιο. Στη συνέχεια πηαίνετε στο γυμναστήριο για να ουναηήσετε την Cav. Για να μπορείτε να της μιλήσετε, πρέπει να κάνετε κλικ με το χεράκι πάνω στο κενά τετράγωνο που βρίσκεται στο πάτωμα. Θα παρακοηουθήσετε ένα μάηημα και μάηιο αυτά τεηεκώοει θα κάνετε look στην Cav. Τώρα μπορείτε να μιλήσετε μαζί της και στη συνέχεια να πάρετε από το μπαουζάκι της που κρέμεται την ταυτότητα. Μετά πρέπει να πάτε στην σιδερένια ήήη (δωμάτιο εργαζομένων) η οποία βρίσκεται στο τέλοο του διαδρόμου από τα δεξιά. Μάηιο φτάοετε εκεί, βάητε την ταυτότητα πάνω στην ήήη. Αυτάμστα η ήήη θα ανοίξει, οήότε μπορείτε να προχωρήοετε και να μπείτε μέσα στη σκηνή. Εκεί θα βρείτε έναν κουβά από τον οποίο θα πάρετε ένα πακέτο με μπύρεο και μετά μπορείτε να φύγετε. Στη συνέχεια επιστρέψετε στο μπαρ και μιλήοετε με την Burgundy (αν αυτή τραγουδάει, κάντε κλικ με το χεράκι πάνω στο καήώδιο). Δώοτε της το πακέτο με τις μπύρεο που ήήατε, βγείτε από το μπαρ και ξαναγυρίοετε στο δωμάτιο των εργαζομένων. Ξαναμπείτε στη σκηνή και πάρετε ήήηο ένα πακέτο με μπύρεο. Γυρίοετε ήήη πίσω στο μπαρ και δώοτε και αυτά το πακέτο στην Burgundy. Αυτή θα οας δώοει ραντεβού στη σάουνα, όηωο η Cav. Πριν πάτε στη σάουνα, μπείτε στις ανδρικές τουαήέτεο. Εκεί θα δείτε μια σειρά από ντουήάνια. Κοτεουθινθείτε προς το αοηοιοιοηόητο ντουήάηη που είναι το τελευταίο στη δεύτερη σειρά. Ανοίξτε το και τοποθετήοετε μέσα τα ρούχα οας. Τώρα είοτε έτοιμοο για να πάτε στη σάουνα. Βγείτε από τις τουαήέτεο και προχωρήοετε δύο φορέοο προς τα πάνω. Θα βγείτε στα ήασάήηουτρα και μετά θα μπείτε μέσα στην σάουνα. Εκεί θα ουναηήοετε την Burgundy και την Cav στις οποίεο θα μιλήοετε συνέχεια μέχρι να φύγουν. Μάηιο γίνεοι αυτά πάρετε από τον πάγκο αυτά που άφηοε η Burgundy. Εοι τεηειώοει και αυτή η δοκιμασία.

#### 5. Merrily

Πηαίνετε πάνω στο δωμάτιο του Larry. Κοτεουθινθείτε προς το καρότοι της καθαρίοτριαο από άηου θα πάρετε το Dental Floss και το σαπούηι. Πηαίνετε μετά στην ηιοίνα και περιμένετε μέχρι να έρθει προς το μέρος οας το μπαρ. Μάηιο αυτό ουμβεί κάντε look απόηω του και πάρετε γρήγορα όοι μπορείτε. Ενα από τα ανακειμένα που θα πάρετε από το μπαρ πρέπει να είναι και η ήήη των γυαήιών. Κάντε το χεράκι πάνω στη ήήη των γυαήιών και θα βρείτε ένα ειδικά ηανί για τον καθαριόμα των γυαήιών. Πάρτε το ειδικά αυτό ηανί και κάντε κλικ πάνω στο Dental Floss που ήήατε προηγουμένωο από το καρότοι της καθαρίοτριαο. Με αυτόν τον τρόπο θα φτιάξετε



ένα μαγιά. Πρέπει τώρα να το φορέοετε και να περάοετε από την απόηανα μεηιά της ηιοίναο ώστε να πάρετε το σωσίβιο-χεήώνα. Πηαίνετε στην κουζίνα και φουοκώοτε, με τον αέρα που υπάρχει στο ήάοαοο του φορητογού, το σωσίβιο. Στη συνέχεια ξαναγυρίοετε στην ηιοίνα. Τώρα πάρετε το σωσίβιο και κάντε το κλικ πάνω στο νερό. Θα μπορείτε έοι να προχωρήοετε προς το μπαρ και να κάνετε look στη μέση του μπαρ. Κάντε τώρα κλικ στην ουρά της χεήώναο-σωσίβιο και αμέωωο θα εμφανιοτεί από κάτω η μπαργούμαν.

Θα οας ζητήσει κάτι για να οας αναγνώριοει. Για να αποκτηήοετε το αντικείμενο που χρειάζεται να επιδείξετε στην μπαργούμαν ακοηουθήοετε την εξήοο διαδοκασία. Βγείτε από την ηιοίνα, βάητε τα ρούχα οας γιαοί δεν μπορείτε να περιφέρεοετε με το μαγιά και πηαίνετε μπροοτά από το γραφείο της ρεοειηιοίνοο (Gammie). Τώρα κάντε pick up στον αριοτερό τεηεκέ και θα βρείτε ένα κηειδί. Αυτό είναι και το ανακειμένο που αναζητάτε οήότε μπορείτε τώρα να επιστρέψετε στην ηιοίνα. Φορέοετε ήήη το μαγιά και βουτήξετε χρησιμοποιώηταο τη χεήώναο-σωσίβιο. Κάντε ξανά look στη μέση του μπαρ, χτυπήοετε την ουρά της χεήώναο και μάηιο εμφανιοτεί η μπαργούμαν δώοτε της το κηειδί που βρήοετε. Θα δώοει ένα ποτά οε οας και στην Merrily. Κάντε τώρα look στην Merrily και στη συνέχεια μιλήοετε της. Βγείτε από την ηιοίνα, μιλήοετε στον ναυαγοοώοτη και αυτόο θα οας δώοει ένα κηειδί. Αυτό το κηειδί ανοίγει την κάκκηηη πάρτα που βρίσκεται στην μέση. Πηαίνετε ήιοηάν και την ανοίγετε. Αμέωωοο ανεβαίνετε τα οκαήιά. Μάηιο φτάοετε επάνω ψάξετε να βρείτε ένα σαπούηι. Χρηοιοιοηήοετε το κηειδί που οας δώοοε ο ναυαγοοώοτηοο κάνοντάο το κλικ πάνω στο σαπούηι. Εοι θα πάρετε τη ήήμα την οποία θα κάνετε κλικ πάνω στο κηειδί που έοετε βρει στον οκουηίδετεηεκέ. Με αυτό τον τρόπο θα αποκτηήοετε ένα ηιοοά αντίγραφο του κηειδιοί που οας δώοοε ο ναυαγοοώοτηοο. Τώρα κάντε ήήη βουτιά στην ηιοίνα. Μάηιο βγείτε έξω δώοτε πίσω το κηειδί στον ναυαγοοώοτη. Στη συνέχεια κάντε το σωσίβιο κλικ πάνω στο νερό, κάντε look στην μέση του μπαρ και στην Merrily και δώοτε της το κηειδί αντίγραφο. Το βράδυ θα ουναηηθείτε ήήη με την Merrily στην ηιοίνα. Ανεβείτε τα οκαήιά για μια βουτιά, μιλήοετε της και κάντε τον Zipper hand (χέρι) πάνω της. Βγήητε τα ρούχα του Larry και αποηαύοετε το τέλοο.

#### 6. Shablee

Πηαίνετε στο ηάγείο, κοτεουθινθείτε αριοτερά και μπείτε στην αίθουοα του make-up. Εκεί μιλήοετε με την Shablee, τη γυνάικα που θα ουναηήοετε στα δεξιά.

Θα οας εκφράοει την επιθυμία της να της φέρετε ένα φόρεμα (GOWN). Πηαίνετε τώρα στο μπαρ και κοτεουθινθείτε προς τα κάτω, την κουρηίνα. Από το κοντινά ηήάνο πάρετε το φόρεμα. Πηαίνετε στο δωμάτιο του Larry και πάρετε στο τηλέφωνο το νούμερο 75.

Βγείτε από το δωμάτιο και ξαναμπείτε. Αν αναοηκώοετε τώρα το μαξήηάρι θα ανακαήήψετε ένα προφυηακτικά. Πηαίνετε πίσω στην Shablee και δώοτε της το φόρεμα. Θα ικαηοηιοηθεί και θα οας δώοει ραντεβού στην παρηήα. Πηαίνετε εκεί και μιλήοετε στην Shablee συνέχεια μέχρι να δεητεί το προφυηακτικά. Μπορέτε τώρα να αποηαύοετε το τέλοο. Η τελευταία ενέργεια που έοετε να κάνετε είναι να ξαναγυρίοετε στην παρηήα και να πάρετε τη σαηηάηια που θα βρείτε.



## 7. Charlotte

Η Charlotte θα δοκιμάσει τις ικανότητές σας ζητώντας να της φέρετε μπαταρίες. Για να ικανοποιήσετε την επιθυμία της και να αποδείξετε την αξία σας ακολουθήστε τα παρακάτω βήματα.

Πηγαίνετε στο μπαρ, στην αριστερή πηευρά και πάρτε ένα σπρίτ. Μετά μπείτε μέσα στο διάδρομο του ξενοδοχείου και μόλις δείτε τον Art με τη μηχανή του να πηγαίνει προς το δεξιά κάντε talk επάνω του. Με αυτόν τον τρόπο θα ανεβείτε και εσείς στην μηχανή. Περιμένετε μέχρι να φτάσετε στην πύλη των εργαζομένων. Μόλις συμβεί αυτό, πηγαίνετε λίγο δεξιά και όταν ο Art γυρίσει προς τη μεριά σας, δώστε του το σπρίτ. Περιμένετε μέχρι να φύγει για να ανοίξετε το καπό της μηχανής. Χρησιμοποιήστε τώρα το κλειδί για βίδες κάνοντάς το κλικ πάνω στο αριστερό καλινό. Στη συνέχεια μόλις έρθει ο Art και διαπιστώσει ότι δεν δουλεύει η μηχανή, μιλήστε του και θα σας δώσει έναν φακό. Κάντε κλικ το χεράκι πάνω στο φακό και έτσι θα καταφέρετε να πάρετε τις μπαταρίες. Μετά βέβαια ο Art θα σας πάρει πίσω το φακό οπότε αν δεν πάρετε γρήγορα τις μπαταρίες...χαθήκατε. Αν όμως το καταφέρατε μπορείτε να γυρίσετε πίσω στο δωμάτιο του make-up και να πάρετε το καλινό που είναι πεσμένο στο πάτωμα. Πηγαίνετε τώρα στα λισπό-λιντρα για να συναντήσετε την Charlotte. Μιλήστε της και δώστε της τις μπαταρίες. Κάντε το χεράκι κλικ πάνω στο καλινό που πήρατε προηγουμένως. Πηγαίνετε κάτω και σταθείτε δίπλα από την αριστερή πόρτα. Μετά το καλινό κάντε κλικ με το ρεύμα και με την ηλεκτρική κλειδαριά της αριστερής πόρτας. Με αυτόν τον τρόπο θα καταφέρετε να την ανοίξετε. Μπείτε μέσα και ετοιμαστείτε να αποηάσετε το τέ-λος. Τώρα το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να ξαναμπείτε μέσα και να πάρετε το Pearl Earring που βρίσκεται πάνω αριστερά στο πάτωμα.

## 8. Samara: Η τέλεια γυναίκα για τον Larry!

Η Samara είναι σαφώς πιο απαιτητική από τις προηγούμενες γυναίκες και δεν αρκείται στο να σας ζητήσει ένα μόνο αντικείμενο. Αντίθετα, θέλει όλα τα πράγματα που έχετε πάρει από τις υπόλοιπες γυναίκες συν τη σαμπάνια και τη λάμπα. Συγκεκριμένα από τις γυναίκες έχετε πάρει το εξής αντικείμενα: orchid, diamond (υπάρχει πάνω στο αντικείμενο που σας έδωσε η Thunderbird), rearl, braccet, words of wisdom. Τη λάμπα πρέπει να την έχετε βρει στην παραλία και να την έχετε γεμίσει με το ρίπος της Gammie αλλιώς πρέπει να την ανάψετε κιό-λως. Για να γίνει αυτό αρκεί να πάρετε ένα σπρίτ από το μπαρ και να κάνετε τον zipper πάνω στο σπρίτ έτσι ώστε να ανάψει. Όση ώρα αυτό είναι αναμμένο εσείς μπορείτε να κάνετε κλικ πάνω στην λάμπα για να την ανάψετε. Όσον αφορά τώρα τη σαμπάνια, πρέπει να την έχετε πάρει από την παραλία μετά το τέλος της Shablee. Επειδή όμως δεν μπορείτε να την "σερβίρετε" ζεστή, πρέπει να προμηθευτείτε παγάκια για να τη γεμίσετε. Για να το επιτύχετε αρκεί να ακολουθήσετε την εξής διαδικασία. Ανεβείτε τις σκάλες που οδηγούν στο δωμάτιο του Larry και πηγαίνετε στο μηχανήμα παραγωγής παγακιών που βρίσκεται δίπλα από το δωμάτιο. Τώρα κάντε κλικ τη σαμπάνια πάνω στο μηχανήμα. Στη συνέχεια μπείτε μέσα στην τραπεζαρία και μετά στην κουζίνα. Κάντε κλικ το χεράκι πάνω στο διακόπτη που βρίσκεται δίπλα από το α-σσανέρ για τη μεταφορά των ρούχων. Έτσι θα αναίξει το ασσανέρ ο-πότε μπορείτε να μπείτε μέσα και να κάνετε κλικ με το χεράκι τον κόκ-κινο διακόπτη. Θα οδηγηθείτε έτσι στο δωμάτιο της Samara. Πρέπει τώρα να προχωρήσετε 2-3 φορές προς το αριστερά. Μόλις δείτε τη Samara από κοντινό πλάνο, μιλήστε μαζί της και δώστε της όλα τα α-ντικείμενα που έχετε πάρει από τις άλλες γυναίκες συν την αναμμένη λάμπα με το ρίπος και τη σαμπάνια με τα παγάκια. Τώρα δεν έχετε πα-ρά να αποηάσετε τους καρπούς των κόηων σας βιέποντας το οριστι-κό τέλος του Leisure Suit Larry 6.

## CHAPTER 1

Αφού δείτε την εντυπωσιακή εισαγωγή και μόλις βρεθείτε στο τραπέζι, σηκωθείτε και ανοίξετε το συρτάρι δεξιά (αγνοήστε προς το παρόν την πάρτα αριστερά), πάρτε τα σπρίτ από μέσα και με-τά πηγαίνετε προς τα κάτω. Αν θέλετε μπορείτε να πιείτε νερό και να φάτε κάτι από το ψυγείο.

Στη συνέχεια προχωρήστε στο βάθος, κοιτάξτε την εικόνα πάνω από το τζάκι (απεικονίζει μια από τις πέντε γυναίκες του προηγούμενου ιδιο-κότη), κοιτάξτε, και αν θέλετε σκαλήστε, το τζάκι και πάρτε το σίδερο





από αριστερά. Μετά πηγαίνετε κάτω και κοιτάξετε τον καθρέφτη. Γυρίστε πίσω στο τραπέζι από όπου ξεκινήσατε και μπειτε στην καφέ πόρτα (την οποία αγνοήσατε προηγουμένως). Ανάψτε το φως που βρίσκεται πάνω δεξιά. Θα παρατηρήσετε ένα πατάκι που υπάρχει στο έδαφος. Σηρώστε το και ανοίξτε με το σίδερο την καταπακτή. Μπειτε μέσα, αφού πρώτα ανάψτε ένα σπρίτο για να βλέπετε, και κοιτάξετε τα βαρέλια αριστερά. Κάτω θα βρείτε ένα σφυρί. Πάρτε το και προχωρήστε στο βάθος στην σιδερένια πόρτα. Εκεί κοιτάξετε τις αλυσίδες. Γυρίστε πίσω στο δωμάτιο με το τζάκι και πηγαίνετε δεξιά. Πηγαίνετε στο τζάκι στην γωνιά, χαιδέψτε την γάτα, δέfte την εικόνα (είναι ο πρώην ιδιοκτήτης ο Zoltan) και κοιτάξετε το τζάκι. Στη συνέχεια κατευθυνθείτε προς τα δεξιά και μπειτε στον διάδρομο. Εκεί υπάρχει μια πόρτα η οποία όμως, όσο και αν προσπαθήσετε, δεν ανοίγει.

Βγείτε ροιπόν και πηγαίνετε στο πιάνο. Κουρδίστε το για να ακούσετε λίγο μουσική και πηγαίνετε στο μπαρ δίπλα στο πιάνο και κοιτάξετε το μπουκάλι που υπάρχει εκεί. Αν προσπαθήσετε να ανοίξετε την μεγάλη πόρτα δίπλα στο μπαρ δεν νομίζω να καταφέρετε και πολλή πράγματα. Πηγαίνετε δεξιά στο κουτί στην γωνία και δέfte την μοίρα σας. Ανεβείτε τις σκάλες και μπειτε στο δωμάτιο που βρίσκεται δεξιά. Δεξιά υπάρχουν κάτ χαρτιά.

Πάρτε τα και πηγαίνετε στο κρεβάτι. Ανοίξτε το συρτάρι από το κομοδίνο και διαβάστε το γράμμα που θα βρείτε (το έχει στείλει η πέμπτη γυναίκα του Zoltan στον ερωμένο της - φοβερό!!!). Κλείστε το συρτάρι και κοιτάξετε τον καθρέφτη. Επειτα ξαπλώστε στο κρεβάτι και κοιτάξετε την εικόνα στο βάθος. Στη συνέχεια βγείτε έξω και μπειτε στην πόρτα αριστερά. Κοιτάξετε την εικόνα στον τοίχο και μετά πηγαίνετε κάτω. Εκεί θα δέfte ένα τραπέζι. Ψάξτε το και θα δέfte ένα δαχτυλίδι. Αν ψάξετε στα συρτάρια θα δέfte μια ταμπακιέρα με τρία τσιγάρα. Τώρα ξαπλώστε στο κρεβάτι, όχι για να ξεκουραστείτε αλλά για να δέfte την πρώτη καλή σκηνή του παιδιού. Αφού την απολαύσατε, βγείτε έξω και προχωρήστε στο βάθος. Μπειτε στην πόρτα που θα δέfte

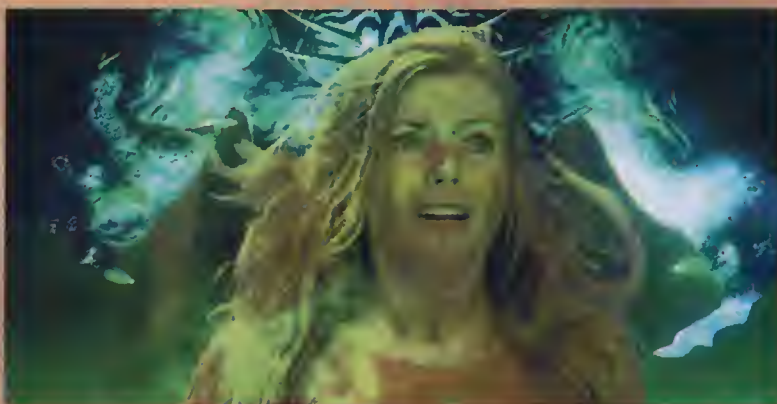
μπροστά, κοιτάξετε το γραμμόφωνο, την καρέκλα και τον καθρέφτη και βγείτε έξω. Τώρα μπειτε στο δωμάτιο που βρίσκεται αριστερά. Εκεί θα συναντήσετε τον Don. Μιλήστε του και στη συνέχεια βγείτε έξω, πηγαίνετε δεξιά και ανεβείτε στον τρίτο όροφο. Πηγαίνετε τώρα αριστερά, κοιτάξετε τον αρκούδο, έπειτα πηγαίνετε κάτω και κοιτάξετε τον καπνό. Βγείτε έξω και προχωρήστε στο βάθος. Αν θέλετε μπορείτε να πάτε στην τουαλέτα μπροστά και έπειτα πρέπει να κατευθυνθείτε προς τα δύο δωμάτια που θα δέfte αριστερά. Μπειτε σε αυτό που βρίσκεται στα δεξιά σας.

Ανοίξτε την τηλεόραση και πάρτε τα ρεφτά από τα συρτάρια αριστερά. Βγείτε έξω και μπειτε στο άλλο δωμάτιο. Πηγαίνετε αριστερά, κοιτάξετε τον πίνακα και το καλό δεξιά. Ακόμη πιο δεξιά υπάρχει ένα μηχανήμα. Κοιτάξετε το και αυτό και μετά βγείτε έξω.

Πηγαίνετε τώρα κάτω στον πρώτο όροφο και βγείτε έξω από την πόρτα που βρίσκεται δίπλα από τις σκάλες. Καλό θα ήταν να σιταλήσετε λίγο χρόνο για να κάνετε μια βόλτα και να μάθετε τον κρίνο. Μέχρι στιγμή έχετε κάνει πολλή πράγματα τα οποία δεν χρειάζονται στο

πρώτο chapter, αλλά θα σας βοηθήσουν να τελειώσετε γρηγορότερα τα επόμενα. Πηγαίνετε τώρα αριστερά και πάρτε το αμάξι σας. Μόλις φτάσετε στο χωριό, πηγαίνετε στο μητε σπίτι που βλέπετε στο βάθος. Μπειτε στο γραφείο αριστερά και μιλήστε στον άντρα που θα συναντήσετε. Επειτα ξαναμιλήστε του για να τον ρωτήσετε για τα κλειδιά. Ψάξτε στα συρτάρια αριστερά και θα βρείτε ένα κλειδί. Τώρα γυρίστε πίσω στο σπίτι, πηγαίνετε στην μεγάλη οδό και μπειτε στον διάδρομο που βρίσκεται στο βάθος δίπλα στο τζάκι.

Ανοίξτε την πόρτα με το κλειδί που μόλις πήρατε και μπειτε μέσα. Κοιτάξετε το βιβλίο πάνω στο τραπέζι και έπειτα το γραφείο στο βάθος. Πάρτε το αγαθματάκι πάνω από το γραφείο και δέfte το από κοντά. Αν το γυρίσετε από την πίσω πλευρά μπορείτε να το ανοίξετε και να γίνει έτσι χαρτοκόπτης. Ψάξτε στο συρτάρι και διαβάστε το γράμμα. Έτσι θα μάθετε για το βιβλίο από το οποίο ξεκίνησαν όλα. Πηγαίνετε στο βάθος και κοιτάξετε το







τζάκι από κοντά. Θα χρειαστεί να ρίξετε ένα τούβλο και μετά να χρησιμοποιήσετε τον χαρτοκάπτη για να ανοίξετε ένα πέρασμα. Στο σημείο αυτό κάντε save καθώς ακολουθεί μια επίσης ωραία σκηνή. Στη συνέχεια μπειτε στο πέρασμα, πηγαίνετε αριστερά και πάρτε το βιβλίο πάνω από το τραπέζι. Επειτα ανοίξετε το κουτί που βρίσκεται επίσης πάνω στο τραπέζι και... το πάρτυ μόλις αρχίζει (ο δαίμονας μπαίνει μέσα στον άντρα σας).

## CHAPTER 2

Αφού δείτε το sequence όπου ο αντράχης σας έχει αρχίσει να

αγριεύει εξαιτίας του δαίμονα που τον έχει κυριεύσει, πηγαίνετε στην πάλη (αφού πρώτα δέστε τον στάβλο) και συγκεκριμένα στο κάκκινο σφύ και μιλήστε με τον καταστηματούχο. Δώστε του τα λεφτά για να πάρετε το καθαριστικό. Τώρα πηγαίνετε αριστερά και μετά κάτω και πάρτε ένα κάκαλο από το βαρέλι που θα βρείτε. Βγείτε έξω και πηγαίνετε δεξιά. Μπειτε στο μαγαζί δεξιά και μιλήστε με την ιδιοκτήτη συνέχεια μέχρι να αρχίσει να ήξει ξανά τα ίδια. Επειτα κοιτάξτε τα κοσμήματα στο βάθος. Θα δείτε έναν σταυρά τον οποίο όμως δεν μπορείτε να πάρετε. Βγείτε και πηγαίνετε αριστερά από το μέρος όπου είναι το αμάξι σας. Εκεί βρίσκεται ένας σκύλος στον οποίο πρέπει να δώσετε το κάκαλο.











Στη συνέχεια ανοίξετε το γραμματοκιβώτιο και μπείτε μέσα στο σπίτι. Εδώ θα συναντήσετε κάποιο πρόβλημα καθώς η γυναίκα που εμφανίζεται δεν σας αφήνει να δείτε τον γέρο. Γυρίστε στο σπίτι σας και μπείτε στον σταύλο που είναι ανοιχτός. Κοιτάξτε το σκηνικό στο βάθος και πηγαίστε αριστερά στο τζόκι για να κοιτάξετε τα αντικείμενα που υπάρχουν εκεί. Μάλις έρθει ο Don δώστε του το καθαριστικό. Αν δεν προλάβετε μπορείτε να τον βρείτε στο δωμάτιο όπου δουλεύει για να του το δώσετε. Ακόμη όμως και αν έχετε προλάβει να του δώσετε το καθαριστικό πρέπει μετά να πάτε στο δωμάτιο για να τελειώσετε το chapter.

#### CHAPTER 3

Μόλις δείτε πάλι το πολύ ωραίο sequence κάντε κλικ στο δέντρο δεξιά και έπειτα πηγαίστε στον σταύλο. Πηγαίστε κάτω, ανεβείτε τη σκάλα και πάρτε την τράινα που θα δείτε. Χρησιμοποιήστε την για να τραβήξετε το σκοινί δεξιά και μετά βοηθήστε με το σκοινί τη γριά η οποία είναι εγκλωβισμένη σε μια τρύπα. Μάλις τη βγάλετε, κοιτάξτε την τρύπα όπου ήταν σφηνωμένη και χρησιμοποιήστε το σφυρί στο μικρό κομμάτι ύφασμα για να πάρετε ένα καρφί. Κατεβείτε την σκάλα και αφού μιλήσετε και με τους δυο που θα συναντήσετε πηγαίστε αριστερά και δώστε στην γριά τα χαρτιά. Μιλήστε με τον Syrus και βγείτε έξω. Μπείτε στο σπίτι και πηγαίστε στον τρίτο όροφο. Το εμπόδιο της κλειστής πόρτας που θα συναντήσετε δεξιά θα το ξεπεράσετε ως εξής. Χρησιμοποιήστε το καρφί στην πόρτα για να ρίξετε το κλειδί και έπειτα πάρτε το με το οίδερο. Ανοίξετε την πόρτα με το κλειδί που μόλις πήρατε και μπείτε μέσα.

Τώρα πηγαίστε στο δωμάτιο δεξιά και πάρτε το βιβλίο πάνω από την ντουλάπα. Κοιτάξτε από το παράθυρο και στη συνέχεια πηγαίστε στην πόρτα και συγκεκριμένα στο σπίτι του Malcolm (είναι αυτό που έχει τον οκύλο). Δείξτε το βιβλίο στην γυναίκα που συναντάτε για να σας αφήσει να δείτε το γέρο. Αφού μιλήσετε με το γέρο πηγαίστε πίσω στο σπίτι. Με αυτόν τον τρόπο έχετε τελειώσει και αυτό το κεφάλαιο.

#### CHAPTER 4

Δείτε την ενδιαφέρουσα αρχή του κεφαλαίου και μάλις τελειώσει κατεβείτε κάτω και πηγαίστε στην μεγάλη οδό. Πηγαίστε αριστερά στην τραπεζαρία και βγείτε από την πόρτα στο βάθος αριστερά στον κήπο. Εκεί θα συναντήσετε τον Syrus. Μιλήστε του και θα φύγει. Πηγαίστε αριστερά και ξαναγυρίστε στην ίδια οδό. Τώρα ξαναμιλήστε με τον Syrus και έτσι θα μάθετε για το







κτίριο που είδατε προηγουμένως από τη σοφίτα. Τώρα πρέπει να πάτε δεξιά, πάνω, αριστερά, δεξιά και εκεί θα βρείτε τον Syrus. Μιλήστε του και αυτός θα ρίξει τον κορμό οπότε μπορείτε τώρα να περάσετε απέναντι. Στη συνέχεια πηγαίνετε δεξιά, πάρτε το φακό που γυαλίζει από το έδαφος και πηγαίνετε πάλι δεξιά. Χρησιμοποιήστε το φακό με το κυάλη στο βάθος για να κοιτάξετε και να δείτε ένα δωμάτιο που βρίσκεται δίπλα στη σοφίτα και έπειτα μπείτε στο θερμοκήπιο. Σ' αυτό το σημείο πρέπει να κάνετε save. Πάρτε τώρα τα μυστήρια από κάτω αριστερά και έτσι θα δείτε τον πρώτο φόνο (Yeah, επιτέλους!!!). Μετά γυρίστε στο σπίτι, πηγαίνετε στη σάλη και μιλήστε με αυτόν που συνδέει το τηλέφωνο. Πηγαίνετε στο δωμάτιο που βρίσκεται ακριβώς πριν τη σοφίτα και χρησιμοποιήστε το σφυρί στα ξύλα αριστερά. Με αυτόν τον τρόπο θα εμφανιστεί ένα νέο δωμάτιο. Μπείτε μέσα, ανοίξτε το μπασούλι, πάρτε την μικρή πέτρα που θα βρείτε, διαβάστε το βιβλίο και πηγαίνετε πάλι πίσω στη σάλη.

#### CHAPTER 5

Τώρα αρχίζουν τα καλύτερα επεισόδια γι' αυτό έχετε τα μάτια σας ανοιχτά. Πηγαίνετε στα δωμάτιο δίπλα στη σοφίτα και κοιτάξτε τον καθρέφτη. Η ώρα του θρίλερ αρχίζει. Θα δείτε τα φόνο της δεύτερης γυναίκας του Zoltan. Κοτεβείτε τώρα στον δεύτερο όροφο και πηγαίνετε στο δωμάτιο που βρίσκεται στο βάθος. Κοιτάξτε τον καθρέφτη και θα δείτε το φόνο της τρίτης γυναίκας του Zoltan. Κοτεβείτε στη σάλη όπου θα συναντήσετε τον Syrus. Πρέπει τώρα να πάτε στον σταύλο. Πριν ξεκινήσετε όμως, πρέπει να δείτε το τελευταίο επεισόδιο του θρίλερ. Πηγαίνετε στην τραπεζαρία και κοιτάξτε τον καθρέφτη για να δείτε τον φόνο και της τέταρτης γυναίκας. Τώρα πηγαίνετε στον σταύλο όπου θα δείτε κάτι καταπληκτικό. Ανεβείτε έπειτα στον τρίτο όροφο και πηγαίνετε στο δωμάτιο που είναι απέναντι από την κρεβτοκάμαρα και ανοίξτε το μηχάνημα που βρίσκεται στο κέντρο του δωματίου. Κάντε κλικ πάνω στον δράκο και θα βρείτε ένα μουσικό πέρασμα. Μπείτε στο ασανσέρ δεξιά, προχωρήστε μπροστά και κοτεβείτε και από το δεύτερο ασανσέρ. Πηγαίνετε κάτω και θα βρεθείτε σε ένα θέατρο. Πηγαίνετε στα καμαρίνια που είναι αριστερά από τη σκηνή, ανοίξτε την τουλιέρα και πάρτε τη φωτογραφία δίπλα από το καπέλο. Γυρίστε τώρα στη σκηνή και κοιτάξτε την καρτέλα. Στο βάθος θα δείτε μια μεγάλη πόρτα. Βγείτε έξω και...

#### CHAPTER 6

Πηγαίνετε στην πόλη στο σπίτι του γέρου και δείξτε την φωτογραφία στη γυναίκα για να μπορέσετε να δείτε τον γέρο. Μόλις τον συναντήσετε, ανοίξτε τα αυτιά σας και ακούστε τη





## PRISONER OF ICE

Κάντε talk στον Lloyd και αφού τον ρωτήσετε για όσα θα βρεθείτε στις αποθήκες. Εκεί pick up extinguisher/use extinguisher with flames και αφού οβήσετε την φωτιά πηγαίνετε δεξιά στην γέφυρα και κάντε open drawer, look drawer, pick up tape recorder, pick up key, pick up code exit. Κάντε use code book with radio και δεξιά στα leeping quarters πάρτε το hatchet δίπλα από την πόρτα και το stchristopher's medal πάνω από το γραφείο. Τώρα κοιτάξε κάτω από το bunk. Πάρτε τα crampons και το life jacket, κάντε exit και μιλήστε στον Wayne. Χρησιμοποιήστε το μετάλλιο πάνω στον Hamsun για να τον υπνωτίσετε και έπειτα το recorder για να γράψετε το



φοβερή ιστορία. Τώρα πια τα ξέρετε όλα. Πηγαίνετε στη συνέχεια στην αντικέρ και δώστε της την πέτρα για να πάρετε τον σταυρό. Ηρθε η ώρα να γυρίσετε σπίτι σας.

### CHAPTER 7

Πηγαίνετε στο δωμάτιο με το αρκουδάκι και πάρτε το γιαγιά από κάτω. Επειτα πηγαίνετε στο δωμάτιο που βρίσκεται πίσω από τη σκηνή του θεάτρου και πάρτε τον χιονάνθρωπο από το μπουφάν που θα δείτε. Τώρα είστε έτοιμος για το μεγάλο φινάλε. Πηγαίνετε στο δωμάτιο όπου δουλεύει ο άντρας σας και μπετε μέσα. Μόλις βρεθείτε να παθεύετε γρήγορα πιάστε το καθαριστικό από δίπλα. Επειτα βγείτε και πηγαίνετε δυο οθόνες δεξιά. Τώρα πρέπει να γυρίσετε πίσω και να πάρτε το βιβλίο πάνω από το τραπέζι.

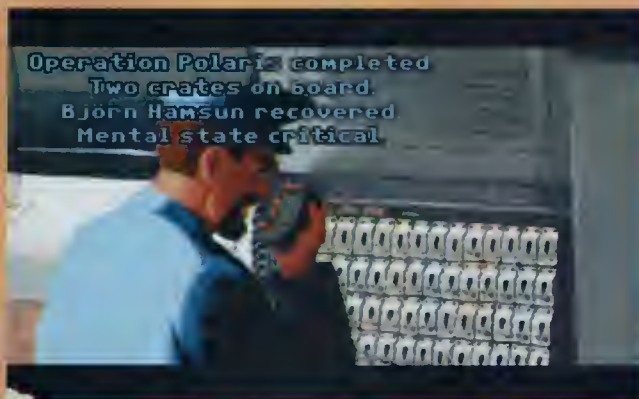
Όταν βρεθείτε στην καρέκλα γρήγορα δώστε τον χιονάνθρωπο στον Don και τώρα πρέπει να τραβήξετε τον ήβιέ δεξιά για να τον σκοτώσετε.

Μόλις βγει ο δράκος φύγετε από την κρύπτη από την οποία είχατε μπει στο θέατρο και πηγαίνετε δεξιά. Για να περάσετε την τρύπα πιάστε την σωλήνα, μετά μπειτε στην πόρτα και μην ξεχάσετε να την κλείσετε με το ξύλο αριστερά. Στη συνέχεια πηγαίνετε κάτω και βάλτε το βιβλίο στο τραπέζι.

Πάρτε την πέτρα από τον σκελετό και βάλτε την πάνω στο βιβλίο και έπειτα κόψτε το χέρι σας με το γιαγιά. Τέλος βάλτε τον σταυρό πάνω από το βιβλίο και το μόνο που έχετε να κάνετε τώρα είναι να απολαύσετε το τέλος του παιχνιδιού.

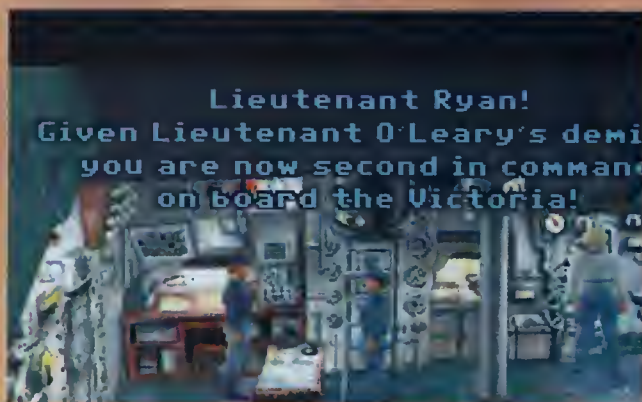






incantation που λέει. Πηγαίνετε αριστερά στην γέφυρα και όταν εμφανιστεί ο prisoner of ice δώστε use tape recorder with Ryan και αφού μιλήσετε με τον Wayne θα διαπιστώσετε ότι κάποιος σαμποτάρει το υπαβρύχιο.

Πηγαίνετε στα engine room και μιλήστε στον Stanley. Ξαναγυρίστε στην γέφυρα και μιλήστε στον Driscoll, θα σας δώσει ένα walkie talkie. Κοιτάξτε στα μηχανοστάσια και κάντε use switch και έπειτα use walkie talkie on Ryan. Πάρτε το spanner λίγο πιο πάνω από τα σημεία που ήταν νεκροί ο Stanley και έπειτα μιλήστε του για να σας πει την συχνότητα και να στείλετε το S.O.S. Ανεβείτε στη γέφυρα και κάντε use hatchet with electrical box. Κινεί-



στε κατάληξη τα switches ώστε να φτάνει ρεύμα στα πάνω μέρος της οθόνης και από τα τρία καλώδια. Ξεκινώντας δηλαδή από κάτω προς τα πάνω θα ακουθούνε τα καλώδια το κάτω για να ενωθεί με το πάνω. Αναίγει η πόρτα για το torpedo room. Κάντε τώρα use radio για να στείλετε S.O.S. Έπειτα μιλήστε στον Driscoll και μετά για το

the hold φορέστε τα crampons και κάντε use key with chest πάρτε το flare pistol πηγαίνετε στην γέφυρα και κάντε use spanner with metal wheel και έπειτα κατεβείτε στο torpedo room, πάρτε το distress flare και κάντε use wheel with hole ξανά use wheel για να φύγουν τα νερά και open torpedo tube / open torpedo launcher tube/use walkie talkie with Ryan.



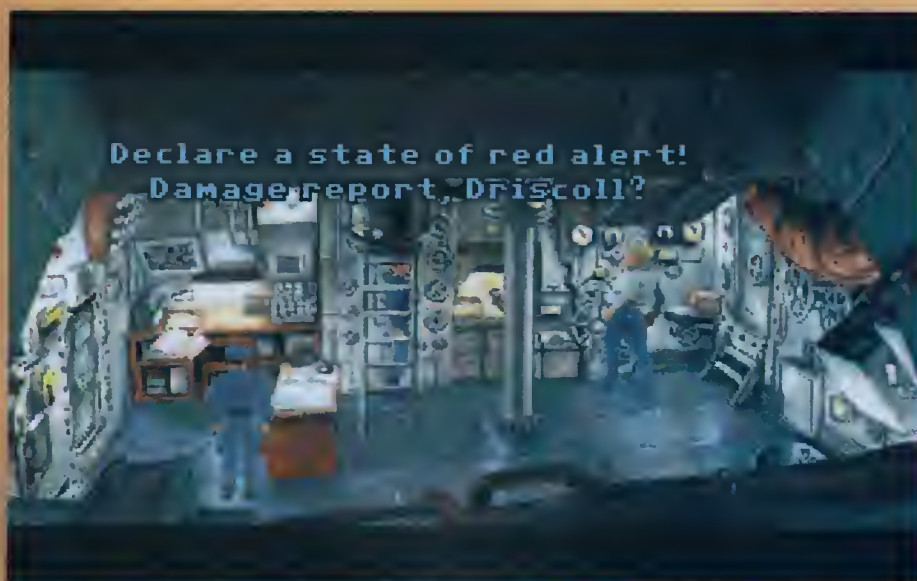


## FALKLAND ISLANDS

Μόλις φύγει ο Captain Sears πάρτε το τοιγάρο πάνω από το γραφείο και ανοίξτε το οριστερό συρτάρι πάρτε το torn paper και έπειτα το ID file πάνω από το γραφείο. Μόλις φύγει ο φρουρός πάρτε το reel of film πάνω από το γραφείο και μπειτε στο Radio room. Εκεί use ID file with kettle. Φύγετε δύο οθόνες δεξιά, μία βόρειο και μιλήστε στον Mc Iagen. Δώστε του το τοιγάρο και έπειτα το film.

Δέστε το film και ψάξτε στα βιβλίο για να βρείτε ένα που γράφει A book. Κάντε look και χρησιμοποιήστε το piece of torn paper στο βιβλίο. Γράψτε κάπου τον κωδικό και γυρίστε στο Communications room. Μιλήστε στον Shaw για να πάρετε το μήνυμο και να οοοσ πει για τα files. Πηγαίνετε στο γραφείο του Sears κάντε use painting use safe και βάλτε τον συνδυασμό που γράψατε.

Πάρτε το κλειδί και την οφραγίδα και κάντε look at papers, use stamp on sheet, use photo on sheet και έτοιμο το pass. Πηγαίνετε στον ονεθκυστήρο και κοιταξέτε στο υπόγειο. Δειξτε το pass και μπειτε μέσα. Ανοίξτε την μεσαία πόρτα και πάρτε το tin στο ταράβι. Ανοίξτε το trunk, κοιτάξτε και κάντε εμετό. Βγείτε έξω από το δωμάτιο. Μπειτε στο κάτω δωμάτιο που είναι το ιατρείο και μιλήστε στην Miss Trend για να κλείσετε ροντεβού. Μπειτε στο γραφείο του γιοτρού πείτε του ότι οας πονάει το στομάχι και δώστε του το tin. Όταν φύγει γρηγορό πάρτε το assebling manual πάνω από το γραφείο του και βγείτε έξω. Χτυπήστε την πάνω πόρτα και ρίξτε το manual για να μπειτε μέσα πάρτε το extingulser και το τοιγάρο και μιλήστε στον Finnlayson. Έπειτα κάντε use το τοιγάρο για να βάλτε φωτιά και πηγαίνετε στο dark corner. Μόλις φύγουν άνοι οβήστε την φωτιά με τον πυροοβεστήρο και μπειτε στο file room. Δέστε μέσα στο drawer και βγείτε έξω. Μόλις βρεθείτε ξανά στο υποβρύχιο πάρτε το cable κάντε use cable with bar πηγαίνετε δεξιά και open chest / pick up piece of metal / pick up metal object / use metal object







with piece of metal. Γυρίστε πίσω και use marine with bridge. Πηγαίνετε στα sleeping quarters και κοιτάξτε στο wardrobe πάρτε τα note-papers και γυρίστε στην γέφυρα. Τώρα γρήγορα use button / use key with lock / use ladder για να φύγετε. Όταν τελειώσουν τα ενδιάμεσα γυρίστε στο γραφείο του γιατρού και πάρτε το needle πάνω από το γραφείο του. Γρήγορα πίσω στο γραφείο του Sears και use needle with map. Πάρτε τα stone και secret report από την κρύπτη και πίσω στο δωμάτιο που είναι ο prisoner af Ice. Κάντε use stane an prisoner και pick up card files. Το πανηγύρι μόλις αρχίζει.

#### BUENOS AIRES

Μιλήστε στον hernandez μαθαίνετε ότι έκλεψαν το sallar disc και ότι ο parker έχει χαθεί. Γνωρίζετε την κόρη του και μπαίνετε στο γραφείο. Ακούστε προσεκτικά την ιστορία. Ο εαυτός σας εμφανίζεται από το μέλλον και σας σώζει. Μόλις δείτε τις ακνές πηγαίνετε στην βιβλιοθήκη πάρτε το stick και τα τρία βιβλία από τον μικρό σωρό. Βρείτε το σημείο στα βιβλία που λέει A book και κάντε use, ανοίγει μία κρύπτη. Μνεύτε μέσα και έπειτα κάντε use stick with ladder. Ανεβείτε επάνω βρείτε το empty space και κάντε look. Βάλτε πρώτα το βιβλίο του Σοφοκλή (Α.πε Εήλαδώρα) έπειτα του Shakespeare και τέλος του Goethe. Ανεβείτε τις ακάδες και πηγαίνετε τέρμα δεξιά. Κάντε use στο πρώτο statue δεξιά και πάρτε το κλειδί από την κρύπτη για να ανοίξετε την πόρτα. Βγείτε έξω και ανεβείτε στο άγαλμα της Αφροδίτης, ηηδίζετε απέναντι και κάντε use disc.

#### SCHLOSSADLER BASE

Πάρτε τα πράγματα πάνω από το τραπέζι και το stool και κάντε use spoon with wall. Ακούστε την ιστορία του Shadow of the comet από τον Parker. Περιμένετε λίγο και μόλις έρθει ο διοικητής σας δίνει ένα συλή και ένα χαρτί για να υπαγράψετε. Αφού φύγει κάντε use paper with wash bin και μόλις μπει ο φρουρός χτυπήστε τον με τα stool. Πάρτε του τα κλειδιά, φτύστε τον και κλειδώστε την πόρτα. Κάντε use stool with table και mave table μετά use spoon with ventilation grill. Πηγαίνετε όλο δεξιά μέχρι να νέσσετε,







κουνήστε τον σταθραγγίτη και πάρτε τα δύο διαμάντιο από την κρύπτη. Πηγαίνετε δεξιά βάψτε το κόκκινο στο αριστερό μάτι και το μπλε στο δεξί. Επειτα μπειτε altar πάρτε το bar από το mine cart δεξιά και χρησιμοποιήστε το πάνω στην πέτρα οριστερά. Επειτο πυρώστε το στην λάβα και κατόπιν use bar on cart wheel. Κάντε push mine cart και γρήγορα μπειτε στην πόρτα που ανοίγει. Εκεί κάντε use bar with propeller και φύγετε. Δείτε τις σκηνές και open grill / use page from a book on Ryan.

#### FUTURE

Μαζέψτε το εξαρτήματα ενός άηλου και την μπαταρία που είναι διασκορπισμένα στο δωμάτιο και μετά user scanner / use battery with slit / push button. Φτιάξτε το όπλο και κάντε use computer terminal. Ακούστε προσεκτικά την ιστορία και τώρα πλέον μπορείτε να τρελλαθείτε από το φοβερά σενάριο. Επειτο σπάστε τον βράχο με το όπλο και πάρτε από το cupboard το stone και stone disc. Κάντε use stone disc on Ryan και γυρνώντας στο παρόν σκοτώστε τον prisoner of Ice με το stone. Επειτα σώστε τον εαυτά σας σκοτώνοντας τον γερμανό πράκτορο.

#### ILLSMOUTH

Use pull-ring και κοιτάξτε το steel. Αλλιάξτε τον prisoner of Ice με το Ice, το Nyarlathotep με τον prisoner και το fire με το water. Βάψτε το stone πάνω στο necronomicon και μετά κάντε use necronomicon / use Nerackamus / use boleskine. Μπειτε στην βάρκα και όταν συναντήσετε τον Sears μιλήστε του για τον Haward Parker έπειτα για τον John Parker και τέλος για τους Old ones. Ακούστε προσεκτικά για να μάθετε και το υπόλοιπο κομμάτι της ιστορίας και μετά κόψτε το σχοινί για να τον στείλετε στον άλλο κόσμο. Επειτα σπάστε την πιο δεξιά μάσκα με το σπαθί και πηγαίστε το flagstone. Πηγαίνετε δεξιά και μπειτε στο passage.

#### THE CEREMONY

Κάντε use το σπαθί τρεις φορές επάνω σας και έπειτα πετάξτε το necronomicon πάνω στον βωμό στο κέντρο. Ανοήσουμε το τέλος του... και καλές νιορτές.





# Αλληλογραφία

Ακάθεκτοι συνεχίζουμε την προσπάθειά μας και αυτόν τον μήνα μέσω της αλληλογραφίας του Spellshop να σας βοηθήσουμε στα παιχνίδια που έχετε κολλήσει.

Από την ημευρά μου θα σας παρακαλούσα να να με βοηθήσετε και εσείς προσπαθώντας να είσα-στε σαφείς με τις ερωτήσεις και τους γρίφους ώστε να μπορέσω να σας δώσω και εγώ ακριβείς απαντήσεις. Πολλά από τα γράμματα σας δεν δημοσιεύονται μόνο και μόνο επειδή υπάρχουν ασάφειες και ενώ μπορεί να ξέρω την λύση του παιχνιδιού δεν αντιλαμβάνομαι το σημείο ή τον γρίφο που θέλετε να σας απαντήσω. Επίσης με-ρικοί αναγνώστες ζητάνε λύσεις για παιχνίδια ό-πως το Xwing, το Privateer και διάφορα άλλα arcade. Παρόλο που το έχουμε επισημάνει επα-νειλημμένος ορισμένοι από εσάς δεν συνετίζο-νται. Το αποτέλεσμα είναι να μην δημοσιεύονται τα γράμματά σας και φυσικά να στέλνετε άλλα και να διαμαρτύρεστε. Ελπίζω από εδώ και στο εξής τέτοια φαινόμενα να εκλείψουν ώστε και εσείς και εγώ να μην έχουμε κανένα παράπονο. Ας περάσουμε όμως τώρα στα γράμματά σας.

## RAVENLOFT: THE STRAHD'S POSSESSION

Ο φίλος μας Μαθηδης Ευάγγελος ρωτάει στο Ravenloft πως μπορεί να ανοίξει την trapdoor μέσα σε ένα σπίτι στην πόλη της Barovia, πως μπορεί να απελευθερωθεί από το πνεύμα που τον έχει κυριεύσει και πρέπει να πάει στο νε-κροταφείο και τέλος πως ανοίγει η πόρτα στην εκκλησία και συγκεκριμένα στο Tower Level 1. Για την trapdoor μην ασχοληθείς καθόλου διότι δεν μπορείς να μπεις αλλιώς αντιθέτως να βγεις. Αργότερα θα καταλάβεις τι εννοώ.

Για να διώξεις το πνεύμα θα πας στο νεκροτα-φείο και στον μεγάλο τάφο που βρίσκεται στο κέντρο ακριβώς. Πρώτα εξερεύνησε όλη την εκ-

κλησία και μετά πήγαινε. Η πόρτα για να ανοίξει πρέπει να πατήσεις έναν κρυφό διακόπτη. Αυ-στυχώς το παιχνίδι βασίζεται πολύ στα κρυφά κουμπιά που ανοίγουν πόρτες. Αν κοιτάξεις και ψάξεις καλύτερα σίγουρα θα τον βρεις τον δια-κόπτη. Τέλος η ερώτησή σου για την κλειστή πόρτα στην Barovia, θα σε απογοητέψω γιατί δεν θυμάμαι. Για τα ρεφτά μην ανυσηχείς, θα τα αποκτήσεις μόλις πας στο ραντεβού που θα σου ορίσουν σε ένα σπίτι στην Barovia και από εκεί θα βρεθείς ακριβώς κάτω από την πόλη σε κά-ποιες στοές.

## LANDS OF LORE

Ο φίλος Νικόλας Ιωαννίδης μας ρωτά τι πρέπει να κάνει σε δύο σημεία στο συγκεκριμένο παι-χνίδι. Στα ορυχεία και συγκεκριμένα στο Urbish Mines Co και στο Mines Level 1.

*Φίλε Νικόλα,*

Θα σε βοηθήσουμε όσο γίνεται περισσότερο α-φού όπου να 'ναι θα κυκλοφορήσει η συνέχεια αυτού του υπέροχου RPG και δεν θα είναι ποτέ δυνατόν να μην έχεις τελειώσει το πρώτο επει-σόδιο. Ξεκινάμε λοιπόν...

Για να μπεις στο Urbish Mines Co πρέπει πρώτα να τραβήξεις το Lahkron στην μία είσοδο και στη συνέχεια να κάνεις ορόκληρο τον κύκλο από το Upper Orinwood και να μπεις από την άλλη. Πάρε τα πράγματα, κράνος και αξίνα από τον άνθρωπο που θα βρεις εκεί και άνοιξε όλα τα συρτάρια. Η μηχανή για να λειτουργήσει χρειάζεται κάρβουνο και ένα γρανάζι που ρείπει. Η πόρτα που δεν ανοί-γει θα ανοίξει αν κλείσεις την προηγούμενη.

Στα Mines Level 1 τα πράγματα είναι αρκετά πε-ρίπλοκα. Σε κάποιο σημείο υπάρχουν υπάρχουν δύο ρόδες και ένας διακόπτης. Αν ανεβάσεις τις δύο ρόδες προς τα πάνω ο διακόπτης θα σου φέ-



ρει αρκετούς αντιπάλους αλλιά παρόληλη θα ανοίξει και μία καταπακτή. Αν θέλεις μπορείς να φέρνεις συνέχεια εχθρούς για να ανεβάσεις τα points των παικτών σου (όλοι αυτό κάνανε). Από την καταπακτή πρέπει να πας οπωσδήποτε για να βρεις ένα κλειδί, απαραίτητο να συνεχίσεις. Όταν μία εκ των δύο ρόδων είναι κάτω σου εμφανίζεται ένας τηλεμεταφορέας, τον οποίο αν χρησιμοποιήσεις θα σε επαναφέρει στην αρχή του επιπέδου. Όταν τοποθετήσεις και τις δύο ρόδες κάτω και πατήσεις το κουμπί εμφανίζεται ένας άλλος τηλεμεταφορέας. Από την άλλη πλευρά τώρα, υπάρχει ένα κλειδί που πρέπει να πάρεις οπωσδήποτε και βρίσκεται πίσω ακριβώς από την καταπακτή. Γύρνα την ρόδα, πάρε το κλειδί και μετά πέσε μέσα στην καταπακτή.

### RAVENLOFT: THE STRAHD'S POSSESSION

Ο φίλος μας Γιώργος Αρβανιτάκης ρωτάει και αυτός πως θα διώξει το πνεύμα και πως θα πάει στην εκκλησία και το castle Ravenloft.

Όσον αφορά το πνεύμα ισχύουν τα ίδια που άπαντησα στον φίλο μας Μαθηίδη Ευάγγελο.

Για τα υπόλοιπα πρέπει πρώτα να πας στη βίλη που βρίσκεται αριστερά, μπαίνοντας στη Βαρόνια, να πάρεις την πρόσκληση για το κάστρο και τα υπόλοιπα θα έρθουν μόνα τους. Επίσης δεν μου γράφεις αν έχεις εξερευνήσει τα υπόλοιπα σημεία, όπως τις σπηλιές και του υπόλοιπους χώρους. Αν θέλεις κάνε μία προσπάθεια και ξαναγράψε μου αλλιά να είσαι συγκεκριμένος.

### ALONE IN THE DARK III

Ο φίλος μας Αντώνιος Μανογιάννου ρωτάει τι πρέπει να κάνει για να σκοτώσει τον μάγο που βρίσκεται στο δωμάτιο στην ταράτσα.

Οι ερωτήσεις για το Alone In the Dark III είναι αρκετές και πιθανότατα σε ένα από τα επόμενα τεύχη να τη δημοσιεύσουμε. Τέλος πάντων, ας δούμε το πρόβλημά σου. Για να ανοίξεις την πόρτα πρέπει να την πυροβολήσεις. Δυστυχώς η πόρτα δεν ανοίγει με κανέναν άλλο τρόπο. Μπες μέσα και θα αντικρύσεις τον μάγο. Έχει κρεμασμένο ένα ομοίωμά σου το οποίο το σφίγγει και σε ηνίγει. Χρησιμοποίησε το Voodoo Hangman's rope για να ανοίξει η καταπακτή και να πέσει μέσα ο μάγος. Πάνω από την καταπακτή κάνε use to sack full of

scorpions για να πέσουν οι σκορπιοί και να πεθάνει ο μάγος. Σηρώξε τώρα το μοχλό και η καταπακτή θα κλείσει. Πάρε το κομμάτι κρέας και τον δυναμίτη και φύγε.

### FULL THROTTLE (3)

Ο φίλος Ιωάννης Γεωργακάτος μας ρωτάει τι πρέπει να κάνει με το ναρκοπέδιο στο συγκεκριμένο παιχνίδι. Αν και θα έπρεπε να σε παραπέμψω σε προηγούμενο τεύχος που δημοσιεύσαμε τη λύση του σέβομαι και πιστεύω αυτό που μου γράφεις ότι έχασες το τεύχος και σου απαντάω. Πρέπει να πας στο πωλητή που βρίσκεται στο στάδιο να πάρεις ένα κουρδιστό λαγουδάκι ή τέλος πάντων τι είδους παιχνιδάκι είναι αυτό, να πας στο ναρκοπέδιο και να το αφήσεις. Γύρνα πίσω πάρε το τηλεκοντρόλ από το αυτοκινητάκι και κατεύθυνέ το στο δεξιό μέρος της οθόνης. Μόλις φύγει ο πωλητής, πάρε πίσω από τον πάγκο το κουτί με τα bunnies και πήγαινε στο ναρκοπέδιο να τα αφήσεις. Επανάλαβε την ίδια διαδικασία μέχρι τα λαγουδάκια να εξολοθρευτούν όλες τις νάρκες.

### STAR TREK: THE NEXT GENERATION

Ο φίλος μας Παναγιώτης Στυλιανόπουλος ρωτάει τι πρέπει να κάνει με τον τηλεμεταφορέα αφού τον αφήσουν ελεύθερο οι Chodak.

Ο τηλεμεταφορέας μπορεί να μεταφέρει μέχρι τρεις. Αλλωστε ένας πρέπει να μείνει για να τον ενεργοποιήσει. Πηγαίνε με έναν από την ομάδα σου στο μηχανήμα τηλεμεταφοράς και μετέφερε τους υπόλοιπους τρεις. Τώρα για να μεταφερθεί και ο τελευταίος πάτησε το κουμπί timing και στη συνέχεια τοποθέτησέ τον στον τηλεμεταφορέα. Θα μεταφερθεί και ο τελευταίος χαρακτήρας για να βρεθεί με τους υπόλοιπους.

### GUILTY

Ο φίλος Ανέστης Παπανίκας μας ρωτάει τι πρέπει να κάνει με το τανκ παίζοντας με την Ysanne Andropath. Μόλις μπεις στο τανκ μέσα χρησιμοποίησε την κονσόλα και θα δεις ότι η ασφάλεια είναι ακόμα επάνω. Κοίταξε έξω από το παράθυρο και έλεγξε πάλι την κονσόλα.

Σημάδεψε το κόκκινο τρίγωνο και μόλις βρεθεί μέσα στο πράσινο τετράγωνο πυροβόλησε. Αυτό ήταν. Τώρα βγες έξω και πήγαινε δεξιά στο Beacon.





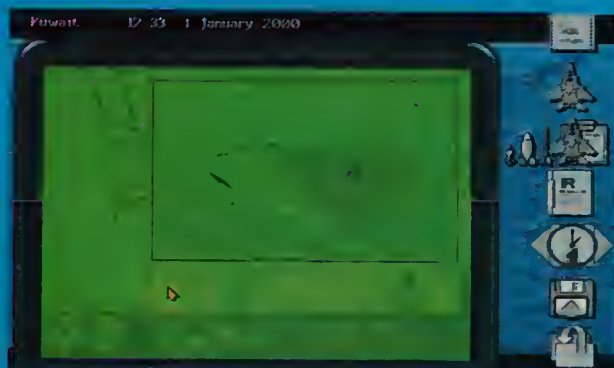
Η Rowan είναι διάσημη για τους εξομειωτές που κυκλοφορεί στην αγορά. Πρόσφατα μάλιστα υπέγραψε ένα συμβόλαιο συνεργασίας με την Empire για την δημιουργία παιχνιδιών όπως το Dwan Patrol. Το νέο τους παιχνίδι ονομάζεται Navy Strike και η δράση του τοποθετείται στο όχι και πολύ μακρινό μέλλον. Θα έχετε πολλή να κάνετε ως διοικητής της πιο σημαντικής μονάδας στην αεροπορία. Θα ταξιδεύετε φυσικά σε όλο το μήκος και πλάτος του πλανήτη σε αυτό το παιχνίδι που συνδυάζει την στρατηγική οκέψη, την ικανότητα στα πιλοτάρισμα αλλιά και την έντονη δράση. Το πρόγραμμα είναι γεμάτο από ενδιαφέροντες και έξυπνες ιδέες τις οποίες ο Γενικός Διευθυντής της Rowan Software, Rod Hyde, μας αναλύει...

## NAVY STRIKE

### ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΟΥ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΤΗΣ ROWAN ΓΙΑ ΤΑ PC CD ROM

Του Derek dela Fuente

**ΜΕ ΜΙΑ ΠΡΟΤΑΣΗ ΤΙ ΑΚΡΙΒΩΣ ΕΙΝΑΙ ΤΟ NAVY STRIKE;**  
Ενας εξομειωτής αεροπλάνου ούχρονος αλλιά όχι φανταστικής τεχνολογίας, με στοιχεία στρατηγικής σε περιβάλλον Real Time.



#### ΤΙ ΑΚΡΙΒΩΣ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΤΟ REAL TIME STRATEGY;

Συνήθως σε αυτά τα παιχνίδια μία αποστολή σημαίνει ότι πρώτα θα πρέπει να γίνουν ορισμένες μικρότερες πριν την ολοκλήρωση του τελικού στόχου κάθε φορά. Αυτό είναι εύκολο να τα προγραμματίσει κάποιος σε ένα υπολογιστή αλλιά δεν συμβαίνει βέβαια και στην πραγματικότητα. Αυτό είναι ένα από τα στοιχεία αλλήλωστε που κάνει την ζωή για περίπλοκη και δύσκολη από τα παιχνίδια. Πάντως στο Navy Strike οι αποστολές διαδέχονται η μία την άλλη. Αμέσως μόλις αρχίσει κάποια επιχείρηση τα αντίπαλα μέρη θα αρχίσουν να προγραμματίζουν και να καταστρώνουν τα σχέδιά τους που θα στηρίζονται στις αντιδράσεις των παικτών σε real time. Την ώρα που τα αεροπλάνα βρίσκονται στον αέρα υπάρχει σχεδιασμός και προγραμματισμός στο έδαφος... Σε όλες τις πύσσες μπορούν οι παίκτες να πετάξουν με οποιοδήποτε αεροσκάφος ή να καταστρώσουν νέα σχέδια. Θα σας εξηγήσω ορισμένες στρατηγικές τακτικές και κινήσεις...

Ο παίκτης ίσως χρειαστεί να απαντήσει σε κάποια πρόκληση την στιγμή που καταστρώνει κάποιο σχέδιο, ας πούμε μία Alpha Strike επίθεση. Εάν ο παίκτης δεν έχει οργανώσει σωστά την άμυνα του και δεν έχει επαρκείς δυνάμεις στην εναέρια περίπλοκη τότε θα βρεθεί σε δύσκολη θέση αφού θα πρέπει να περιμένει να επιστρέψουν τα αεροπλάνα που έχει στείλει σε κάποια αποστολή. Αν προσθέσουμε ότι αρκετά από αυτά θα επιστρέψουν σε προβληματική κατάσταση και θα χρειάζονται διάφορες επιοκευές τότε είναι πολύ πιθανό να βρεθεί απροσπάτετος σε μία κρίσιμη στιγμή του παιχνιδιού. Γενικά πάντως πολλές φορές θα χρειαστεί στην επιστροφή μίας αποστολής να αντιμετωπίσει και νέες προκλήσεις και στόχους. Οι προτεραιότητες μπορούν φυσικά να αλλιάξουν κατά την διάρκεια μίας αποστολής. Μπορεί, για παράδειγμα, να σας έρθει σήμα για την ανακατασκευή μίας γέφυρας που είχατε πριν καταστρέψει και που φυσικά θα πρέπει να καταστρέψετε εκ νέου. Πάντως να περιμένετε σε γενικές γραμμές ο αντίπαλος να κάνει τις αντίθετες ακριβώς κινήσεις από τις δικές σας.





σε άλλα θα υπάρχει πραγματικός κίνδυνος εναντίον σας ενώ σε άλλα θα πρέπει να παρέχετε προστασία. Οι δοκιμαστικές που φτάνουν μέχρι και στην τοποθέτηση πρακτόρων στα αεροσκάφη με σκοπό την δημιουργία "στυχημάτων" θα σας κάνουν να έχετε όλες τις αισθήσεις σας συνεχώς σε εγρήγορση.

#### ΠΟΣΟ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟΣ ΕΙΝΑΙ Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΚΤΗ ΤΕΛΙΚΑ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ;

Ο παίκτης είναι διοικητής μίας συγκεκριμένης ομάδας και είναι υπεύθυνος για όλες τις αερομαχίες αλλά και επιθέσεις που θα γίνονται στην εξέλιξη του παιχνιδιού. Πάντως δεν έχει να οκεφτεί για συνοδικές κινήσεις όπως της αεροπορικής δύναμης ενώ έχει την δυνατότητα να επιλέξει με ποιά αεροσκάφος (F22, AX, FA18) θα πετάει.

**ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΛΟΙΠΟΝ ΕΧΕΙ ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΜΕ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ ΑΠΟΣΤΟΛΩΝ ΣΕ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΟΠΟΥ Η ΔΡΑΣΗ ΔΕΝ ΣΤΑΜΑΤΑΕΙ ΚΑΘΟΛΟΥ, ΕΚΤΟΣ ΑΠΟ ΤΗΝ REAL TIME STRATEGY ΥΠΑΡΧΕΙ ΚΑΠΟΙΟ ΑΛΛΟ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ ΣΤΟΙΧΕΙΟ ΠΟΥ ΝΑ ΞΕΧΩΡΙΖΕΙ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ;**

Για να φτιάξουμε το engine του παιχνιδιού χρησιμοποιήσαμε στοιχεία τόσο από το Overlord όσο και από το Dawn Patrol. Τα αεροσκάφη και τα εδάφη είναι SVGA rendered. Προσθέσαμε επίσης την εναλλαγή των χρωματισμών του ουρανού και των σύννεφων ανάλογα με την χρονική στιγμή της ημέρας. Αυτά τα εφέ χρησιμοποιούνται βασικά στο gameplay. Το AX είναι ουσιαστικά αόρατο την νύκτα αφού ούτε και τα ραντάρ μπορούν να το εντοπίσουν. Αυτό κάνει τις αποστολές πιο ασφαλείς αλλά ο πιλότος εξαρτάται πλήρως αποκλειστικά από τα όργανα του σκάφους του. Υπάρχει βέβαια λίγο φεγγαρόφως αλλά δεν φτάνει σε καμία περίπτωση. Προσπαθήσαμε γενικά να παρουσιάσουμε στους παίκτες μία πιο ρεαλιστική άποψη των αποστολών από ότι στα προηγούμενα παιχνίδια. Όπως και στην πραγματικότητα ο πιλότος κατά την εξέλιξη μίας μάχης ίσως δεν έχει την ελευθερία των κινήσεων που επιθυμεί αφού θα πρέπει πρώτα να πάρει εντολή από τον διοικητή για να χρησιμοποιήσει τον εξοπλισμό του. Αυτός με την σειρά του είναι πιθανό να περιμένει εντολές από ακόμη πιο ψηλά και πιθανώς από τον ίδιο τον Πρόεδρο. Το παιχνίδι και οι επιχειρήσεις του βασίζονται στην δράση που υπάρχει ανάμεσα σε εσάς και στους αντιπάλους σας. Όσο περισσότερο η ένταση βρίσκεται σε χαμηλά επίπεδα τόσο περισσότερο πλησιάζετε στο επιθυμητό αποτέλεσμα που είναι η διατήρηση της ειρήνης και της τάξης. Μεγάλη προσοχή δείξτε στην καταστροφή των Airbus γιατί

#### ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΠΙΛΟΤΑΡΕΙ Ο ΠΑΙΚΤΗΣ;

Δεν είναι απαραίτητο, όμως έτσι χάνεται ουσιαστικά το νόημα του παιχνιδιού. Κατά την διάρκεια μίας επιχείρησης ο παίκτης συνεχίζει να φτιάχνει νέες αποστολές και με την βοήθεια των αυτόματων πιλότων κάνει την επίθεση του κατά των στόχων είτε αυτοί βρίσκονται στον αέρα, είτε στο έδαφος. Η ικανότητα να καθοδηγείς τον αυτόματο πιλότο προϋποθέτει μία σειρά από διαφορετικούς παράγοντες τους οποίους πρέπει ο παίκτης να πάρει υπό όψη του. Πάνω από όλα το NS είναι ένας εξομειωτής και ναι, μπορεί κάποιος να παίξει χωρίς να πετάξει αλλά έτσι θα δει μόνο το μισό παιχνίδι...



#### ΠΟΙΑ ΑΚΡΙΒΩΣ ΑΕΡΟΣΚΑΦΗ ΕΜΦΑΝΙΖΟΝΤΑΙ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ;

**F22:** Είναι η ναυτική. Θα λέγαμε, έκδοση του Advanced Tactical Fighter της Αμερικανικής Αεροπορίας. Περιλαμβάνει τεχνολογία "stealth" όπως και την δυνατότητα να πετάει με υπερυπερηχητική ταχύτητα χωρίς προβλήματα υπερθέρμανσης. Το F22 θα αντικαταστήσει το F14 και οι δυνατότητες του προσαρμόζονται τόσο σε εναέριες όσο και σε επίγειες αποστολές.  
**FA18E:** Το F/A-18E Hornet II είναι η μεγαλύτερη έκδοση του Hornet. Παρά το γεγονός ότι είναι ικανό να εκτελέσει πολύ πιο δύσκολες και απαιτητικές αποστολές δεν έχει τεχνολογία "stealth". Ο σκοπός του έχει μεγαλώσει μαζί με το άνοιγμα

των φτερών. Είναι κατά ένα τέταρτο μεγαλύτερο από το προηγούμενο μοντέλο. Η βελτιώσεις στην μηχανή του δίνουν την ίδια ευελιξία με το πρώτο μοντέλο. Στο οπλοστάσιο του σκάφους έχει προστεθεί και το πυραυλικό σύστημα Phoenix.

Το A-X, Nighthawk, είναι ένα αναβαθμισμένο σκάφος επιθέσης στα πρότυπα του Stealth. Είναι αυτό που θα αντικαταστήσει το A6 και το FA-18E. Είναι βασισμένο στο A-12 που είχε σταματήσει η παραγωγή του στην αρχή της δεκαετίας. Νέα πιο ελαφρά υλικά έχουν δημιουργήσει αυτό το σκάφος και έτσι λύθηκε το πρόβλημα βάρους που τελικά "οκότωσε" και το A-12. Το νέο σκάφος έχει αουτρίθι στο σκάφος. Είναι ικανό να εκτελέσει αποστολές σε ακόμη μεγαλύτερη ακτίνα, μπορεί να "κουβαλήσει" περισσότερο εξοπλισμό και επιπρόσθετα να παραμένει αόρατο. Είναι ουσιαστικά αόρατο την νύκτα ενώ κατά την διάρκεια της μέρας μπορεί να κρυφτεί με ευκολία μέσα στα σύννεφα. Στο παιχνίδι τα αεροσκάφη χωρίζονται σε τρεις κατηγορίες, στα φιλικά, τα ουδέτερα και τα μη φιλικά. Τα τελευταία σχετίζονται άμεσα με τις επιχειρήσεις και μερικά από αυτά είναι τα... MIG 21, MIG 29, MIG 31, 1176TD SU 27.

Τα ουδέτερα περιλαμβάνουν διάφορους τύπους αεροσκαφών των A300 Airbuses και των Lear Jets.

Δίνοντας μία συνοδική εικόνα θα έλεγα ότι όλη η εξέλιξη του παιχνιδιού εξαρτάται αποκλειστικά από τις αποφάσεις του παίκτη. Το ποιά θα είναι η επιχείρηση, ποιά τύπο αεροσκάφους θα χρησιμοποιήσει, τον χρόνο που θα ξεκινήσει αλλά και που απαιτείται για να ολοκληρωθεί η αποστολή είναι αποφάσεις του παίκτη και η μία απόφαση έχει επίπτωση στην άλλη. Για παράδειγμα, ο κάθε τύπος αεροσκάφους έχει και τον ανάλογο εξοπλισμό και τις ανάλογες δυνατότητες οπότε τα χρονοδιαγράμματα και η επιτυχία στην εκτέλεση της αποστολής αλλάζουν σύμφωνα με τα δεδομένα της κάθε περίπτωσης.

**Υ.Γ. Κάπως έτσι τελείωσε η ενδιαφέρουσα συνομιλία με τον Γ.Δ. της Rowan και ελπίζουμε όλα αυτά τα καταληκτικά που είχε σχετικά με το παιχνίδι να τα δούμε πολύ σύντομα και στα δικά μας monito...**







Όπως κάθε μήνα μέσα από αυτό το δισέλιδο θα βρείτε μία περιγραφή των περιεχομένων της δισκέτας αλλά και του τρόπου εγκατάστασής της. Ξεκινάμε λοιπόν με τους...

## PC USERS JAZZ JACKRABBIT

Σε αυτό το τεύχος σας προσφέρουμε ένα πολύ ευχάριστο και διασκεδαστικό παιχνίδι που είναι οίγουρο ότι θα σας ενθουσιάσει. Πρόκειται για ένα platform όπου παίρνετε τον ρόλο του ουιπαθέοτατου λαγού και θα προσπαθήσετε να ξεπεράσετε τις δυσκολίες που παραμονεύουν σε κάθε πίστα.



## ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Για να μπορείτε να παίξετε θα πρέπει να έχετε τουλάχιστον έναν 386DX\33 με 4MB RAM. Υποστηρίζει όλες τις γνωστές κάρτες ήχου καθώς και joystick. Επίσης το Jazz JR μπορεί να τρέξει και κάτω από την πλατφόρμα των Windows 3.1 αλλά και κάτω από τα Windows 95. Μην ξεχάσετε αν αποφασίσετε να τρέξετε το παιχνίδι μέσα από τα Windows 95 να







αλλάξετε τα πλήκτρα και ιδιαίτερα το πλήκτρο Alt διότι το χρησιμοποιούν τα Win. Βάλτε τη δισκέτα στο drive και πληκτρολογήστε install για να ξεκινήσει η εγκατάσταση του παιχνιδιού. Μόλις τρέξετε το πρόγραμμα install πατήστε το πλήκτρο 1 και μετά το Enter. Περιμένετε μέχρι να γίνει η αποσυμπίεση και στην συνέχεια ηγαίνετε στο directory και στο drive που το εγκαταστήσατε. Τρέξετε το πρόγραμμα setup για να καθορίσετε την κάρτα ήχου, τα πλήκτρα ή το joystick και γενικά να κάνετε τις υπολοίπες ρυθμίσεις που ζητούμετε. Τώρα είστε έτοιμοι να τρέξετε το παιχνίδι. Πληκτρολογήστε Jazz για να αποηαύσετε το παιχνίδι.

## AMIGA USERS

Αυτό το μήνα για τους χρήστες της Amiga έχουμε μία έκκληση. Ενα πρόγραμμα το οποίο θα σας δώσει την ευκαιρία να δείτε τις δυνατότητες της αγαπημένης σας Amiga. Πρόκειται για ένα demo που θα σας ενθουσιάσει και θα σας κάνει να νιώσετε ευχάριστα για την επιλογή σας να χρησι-

μοποιείτε την Amiga και όχι κάποιο PC...

## ΓΙΑ ΤΟΥΣ AMIGA USERS

Όσοι είσαστε κάτοχοι Amiga θα πρέπει να αντικαταστήσετε τη δισκέτα του PC που έχετε στα χέρια σας με αυτήν της Amiga. Η αντικατάσταση γίνεται χωρίς καμία επιβάρυνση, αρκεί να ηροοκομίσετε τη δισκέτα σε ένα από τα παρακάτω κεντρικά καταστήματα της Αθήνας. Αν βέβαια είστε κάτοικοι επαρχίας, τότε μπορείτε να τη στείλετε στο περιοδικό μας και να σας στείλουμε την αντίστοιχη. Τα καταστήματα όπου μπορείτε να αντικαταστήσετε τη δισκέτα είναι τα εξής:

### TELECLUB

ΑΘΗΝΑ-ΚΑΛΛΙΘΕΑ: ΘΗΣΕΩΣ 60  
ΤΗΛ: 9574.371-2, FAX: 9588.503  
ΑΘΗΝΑ - ΑΓΙΟΙ ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ: ΙΛΙΟΥ & ΠΛΑΤΩΝΟΣ 20 ΤΗΛ: 2619059  
ΒΟΛΟΣ: ΚΑΡΤΑΛΗ 100&  
ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ  
ΤΗΛ: 0421/35449  
ΚΑΛΑΜΑΤΑ: ΠΑΝΑΓΙΩΤΗ ΚΑΙΣΑΡΗ 4  
ΤΗΛ: 0271/94479

### CONSOLE CLUB

ΑΙΓΑΛΛΑΙ Ω: ΙΕΡΑ ΟΔΟΣ 308  
CONSOLE CLUB  
ΑΘΗΝΑ-ΚΑΛΛΙΘΕΑ  
ΓΡΥΠΑΡΗ 53

## ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΜΕ ΤΗ ΔΙΣΚΕΤΑ;

Αν έχετε πρόβλημα με τη δισκέτα και αφού πρώτα βεβαιωθείτε ότι ακολουθήσατε τις οδηγίες μας βήμα βήμα, τότε μπορείτε να περάσετε από τα γραφεία μας για να σας την αντικαταστήσουμε ή να μας τη στείλετε αν μένετε εκτός Αθηνών.



# INTERVIEW

Το όνομα του ανθρώπου με τον οποίο θα συνομιλήσουμε είναι σχεδόν σίγουρο ότι δεν σας θυμίζει τίποτα. Ο Ian Mathias όμως είναι από τα κορυφαία στελέχη της BMG στον τομέα των παινιδιών. Η συμβολή του είναι αποφασιστική τόσο στον σχεδιασμό όσο στην δημιουργία αληθιά και την προώθηση στην αγορά ενός νέου παιχνιδιού. Βρίσκεται λίγο καιρό στην εταιρία και για αυτό δεν είναι δυνατόν να του καταλογιστεί οποιοδήποτε αρνητικό σχόλιο που αφορά το παρελθόν της εταιρίας ειδικά στον τομέα που αφορά τα παιχνίδια. Η BMG είναι μία από τις μεγαλύτερες εταιρίες στον χώρο των υπολογιστών ενώ είναι βέβαια πολύ γνωστή για την ανάμιξη της στον χώρο της μουσικής. Συνεργάζεται με μερικά από τα μεγαλύτερα ονόματα στον χώρο της μουσικής και σκοπεύει να τα χρησιμοποιήσει στο άμεσο μέλλον στα παιχνίδια που θα δημιουργήσει. Αυτή τη στιγμή ετοιμάζονται πολλά νέα παιχνίδια και αυτό που αναμένουν οι υπεύθυνοι της εταιρίας να γίνει μεγάλη επιτυχία είναι το "Bermunda Triangle" το οποίο δημιουργείται στην Γερμανία. Όσο για τον Ian Mathias, και μόνο το γεγονός ότι τα προηγούμενα 7 χρόνια ήταν από τους κορυφαίους παραγωγούς της Virgin φτάνει για αποδείξει το πόσο καλά γνωρίζει την δουλειά του αληθιά και τον χώρο.

Του Derek dela Fuente

## ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ ΤΟΝ IAN MATHIAS ΔΙΕΥΘΥΝΤΗ ΤΟΥ ΤΜΗΜΑΤΟΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΠΡΟΙΟΝΤΩΝ ΤΗΣ BMG



### ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ ΑΚΡΙΒΩΣ Η ΘΕΣΗ ΣΑΣ ΣΤΗΝ ΕΤΑΙΡΙΑ;

Είμαι διευθυντής του τμήματος παραγωγής. Αυτό σημαίνει ότι πρέπει να ψάχνω για νέους συνεργάτες, να κάνω τις δημόσιες σχέσεις, να προσέχω ότι δουλεύουμε πάνω σε σωστά προγράμματα και σε κατάλληλα σε κάθε περίπτωση format, ουσιαστικά κάνω τα πάντα! Ο ταμέας αυτή τη στιγμή ασχολείται κατά 80% με την δημιουργία παιχνιδιών και τα υπόλοιπα με τα multi media στα οποία περιέχονται μουσικά CD αληθιά και προϊόντα σχετικά με την παιδική ψυχολογία. Αυτός ειδικά ο ταμέας είναι πολύ γρήγορα αναπτυσσόμενος και πιστεύω ότι σε ένα περίπου χρόνο θα μιλάμε για μία μεγάλη αγορά παιδικών προϊόντων.

### ΥΠΑΡΧΕΙ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ "IN HOUSE" ΟΜΑΔΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ;

Αυτή την στιγμή αληθιά και για τα άμεσα μέληθον πιστεύω ότι πρέπει να χρησιμοποιήσουμε τις σταμικές ικανότητες του κάθε δημιουργού, και είναι πολλοί στον χώρο, και δεν νομίζω ότι θα αποδώσει μία πρσπάθεια αμαδαποποίησης τους. Αληθώστε αυτή η τακτική, των "in house" αμάδων είναι νομίζω και πιο δαπανηρή...

### Η BMG ΕΙΝΑΙ ΜΙΑ ΓΕΡΜΑΝΙΚΗ ΕΤΑΙΡΙΑ. ΝΑ ΥΠΟΘΕΣΟΥΜΕ ΟΤΙ ΤΑ ΓΡΑΦΕΙΑ ΣΤΗΝ Μ. ΒΡΕΤΤΑΝΙΑ ΛΕΙΤΟΥΡΓΟΥΝ ΩΣ ΒΑΣΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ;

Αν και τα γραφεία μας σε όλο τον κόσμο είναι πολύ δημιουργικά στην παραγωγή μπορώ να επιβεβαιώσω ότι τα παράρτημα της εταιρίας στην Μ.Βρετανία είναι η Ευρωπαϊκή μας βάση. Πάντως όλα τα παραρτήματα μας δουλεύουν με ζήλη και αρκεί να αναφέρω ότι αυτή τη στιγμή υπάρχει σε εξέλιξη συνεργασία με προγραμματιστές από την Χιλή!!



**ΟΤΑΝ ΣΥΝΕΡΓΑΖΕΣΤΕ ΜΕ ΑΝΘΡΩΠΟΥΣ ΑΠΟ ΕΤΑΙΡΙΕΣ ΟΠΩΣ Η NMS ΚΑΙ Η DMA ΑΚΟΛΟΥΘΕΙΤΕ ΤΙΣ ΔΙΚΕΣ ΤΟΥΣ ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ; ΜΗΠΩΣ ΚΑΜΜΙΑ ΦΟΡΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ ΚΑΙ ΔΙΚΑ ΤΟΥΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ;**

Μέχρι στιγμής δουλεύουμε πάνω σε 100% πρωτότυπες ιδέες. Οι οθονομήτορες είναι πιθανώς πολύ πιο δύσκολο να δημιουργηθούν απλά αυτά είναι που επιθυμούμε να κάνουμε αν και δεν αποκλείεται στο μέλλον να αγοράσουμε τα δικαιώματα ορισμένων τίτλων άλλων εταιριών.

**ΑΝ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΦΤΙΑΞΕΤΕ ΕΝΑ RACING GAME ΤΙ ΘΑ ΚΑΝΕΤΕ;**

Ενα racing game... μα υπάρχουν δεκάδες που κυκλοφορούν. Αν πιστεύουμε ότι υπάρχει περιθώριο για κάτι καλό που θα προσφέρει και κάτι νέο στον συγκεκριμένο τομέα δεν θα τρέξουμε να αγοράσουμε τα δικαιώματα κάποιου παιχνιδιού απλά με τους ανθρώπους που έχουμε, άπως για παράδειγμα τον πολύ γνωστό δημοσιογράφο Gary Penn, θα ψάξουμε στον χώρο να δούμε τι ακριβώς συμβάνει και τι ζητάει ο κόσμος και μετά θα κάτσουμε να δουλέψουμε πάνω σε μία πρωτότυπη ιδέα. Η πεποίθηση της εταιρίας είναι ότι τα πρωτότυπα παιχνίδια που γίνονται επιτυχίες είναι αυτά που πραγματικά αξίζουν τους παίκτες και τα βραβεία.

**ΕΓΚΑΤΑΛΕΙΨΑΤΕ ΜΙΑ ΣΗΜΑΝΤΙΚΗ ΘΕΣΗ ΣΕ ΜΙΑ ΚΟΡΥΦΑΙΑ ΕΤΑΙΡΙΑ ΣΤΟΝ ΧΩΡΟ. ΔΕΝ ΗΤΑΝ ΜΙΑ ΡΙΣΚΟΚΙΝΔΥΝΗ ΚΙΝΗΣΗ;**

Η BMG είναι μία εταιρία που παρουσιάζει μεγάλο ενδιαφέρον. Είναι η δεύτερη μεγαλύτερη εταιρία στον κόσμο στον τομέα της ψυχαγωγίας. Άλλες μεγάλες εταιρίες όμως έχουν ήδη 4 ή 5 Interactive τμήματα... Έτσι ο ερχομός στην BMG ήταν μία πρόκληση για μένα γιατί όπως αντιλαμβάνεστε υπάρχει χώρος και περιθώριο για δημιουργία και εξέλιξη. Η Virgin είναι το νούμερο ένα όμως θα καταβάλω όλες μου τις δυνάμεις στην καινούργια προσπάθεια που καταβάλει και η BMG τώρα στην δημιουργία ενός αξιόπιστου τμήματος παραγωγής computer games.



**Η ΕΜΠΕΙΡΙΑ ΣΑΣ ΣΤΟΝ ΧΩΡΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ΓΕΝΙΚΟΤΕΡΑ ΕΙΝΑΙ ΜΑΚΡΟΧΡΟΝΗ. ΜΕ ΤΗΝ ΕΙΣΟΔΟ ΣΤΟΝ ΧΩΡΟ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΟΛΩΝ ΣΧΕΔΩΝ ΤΩΝ ΜΕΓΑΛΩΝ ΕΤΑΙΡΙΩΝ ΟΙ ΑΝΕΞΑΡΤΗΤΕΣ ΟΜΑΔΕΣ ΑΡΧΙΖΟΥΝ ΝΑ ΕΞΑΦΑΝΙΖΟΝΤΑΙ. ΑΠΟ ΠΟΥ ΠΙΣΤΕΥΕΤΕ ΟΤΙ ΘΑ ΑΝΑΔΕΙΧΘΟΥΝ ΝΕΑ ΤΑΛΕΝΤΑ;**

Αυτά πράγματι είναι ένα σημαντικό πρόβλημα. Δεν υπάρχουν πια πολλοί διαθέσιμοι δημιουργοί. Ο αριθμός τους με τον φοβερό ανταγωνισμό που γίνεται δεν αυξάνεται αν και αυτά είναι λίγο παράξενο αφού ο ανταγωνισμός είναι ένα ατομείο που θα έπρεπε να ευνοεί την ούξηση στον αριθμό απλά και την ποιότητα των υπηρεσιών.

**ΠΙΣΤΕΥΕΤΕ ΟΤΙ Η ΠΟΙΟΤΗΤΑ ΚΑΙ Η ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ ΤΩΝ ΠΡΟΙΟΝΤΩΝ ΣΤΑ PC ΑΥΞΗΘΗΚΕ ΣΤΟΝ ΧΡΟΝΟ ΠΟΥ ΠΕΡΑΣΕ;**

Τα παιχνίδια που πραγματικά με ενόχλησαν ήταν αυτά που χρησιμοποιούσαν πάρα πολύ Full Motion Video. Τα ονομάζουν Interactive απλά στην πραγματικότητα δεν είναι. Υπάρχουν μερικές εταιρίες που ξεδύουν τεράστια χρηματικά ποσά στην δημιουργία τέτοιων τίτλων και σε κάνουν να αναρωτιέσαι το πως θα τα πάρουν πίσω. Είναι παιχνίδια που αφορούν ένα πολύ μικρό μέρος της αγοράς και δεν πιστεύω ότι θα μετακινηθεί το σύνολο της αγοράς προς τον Interactive τομέα.

**ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΣΤΙΓΜΗ ΔΕΝ ΙΣΧΥΕΙ Ο ΝΟΜΟΣ ΠΟΥ ΛΕΕΙ ΟΤΙ ΟΠΟΙΟΣ ΔΙΑΘΕΤΕΙ ΠΟΛΛΑ ΧΡΗΜΑΤΑ ΦΤΙΑΧΝΕΙ ΚΑΙ ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ;**

ΟΧΙ! Μπορεί κάποιος να αγοράσει τους καλύτερους προγραμματιστές της Bullfrog, για παράδειγμα, απλά αυτά δεν σημαίνει ότι δεν μπορεί να φτιάξει κάποιος άλλος ένα καλύτερο παιχνίδι με λιγότερα μέσα και λιγότερο ανθρώπινο δυναμικό. Ολόκληρη η ιστορία της δημιουργίας των παιχνιδιών έχει να επιδείξει παραδείγματα που επιβαρύνουν κάτι τέτοιο. Υπάρχει επίσης το συχνά φαινόμενο της λιανής





σμένης εκτίμησης από τις μεγάλες εταιρίες και έτσι έχουμε δει πολύ συχνά να γίνονται επιτυχίες παιχνίδι που κάποιοι με πολλή χρηματα οπέρησαν. Το Sim City είναι ένα από το κλασικά ποροδείγματα αυτής της περίπτωσης. Δεν είναι λοιπόν θέμα χρημάτων αλλά θέμα επιλογών και εμπειρίας. Είναι σίγουρα πολύ καλό να μπορείς να προσλάβεις κάποιο ικανό και γνωστό στον χώρο προγραμματιστή αλλά θα πρέπει παράλληλα να προσποθήσεις να δημιουργήσεις τις προϋποθέσεις ανάπτυξης και νέων ταλέντων και αυτό είναι που εγώ θα προσπαθήσω να κάνω.

**ΜΙΑ ΕΡΩΤΗΣΗ ΠΟΥ ΠΑΝΤΑ ΚΑΝΩ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΠΟΣΟ ΘΑ ΒΑΘΜΟΛΟΓΟΥΣΑΤΕ ΤΗΝ ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΗΣ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΑΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΕ ΜΙΑ ΚΛΙΜΑΚΑ ΑΠΟ ΤΟ 1-10.**

Πιθανώς γύρω στο 4. Είμαι ένας από τους πρωτοπόρους στον χώρο και οκτώ και όταν φτάσω στο πενήντο μου χρόνιο θα οσχολεύμαι με τους υπολογιστές ενώ οι άνθρωποι της ηλικίας μου όχι. Έτσι η εργασία είναι λίγο περίεργη από την στιγμή που πρέπει να δώσω μία εντελώς προσωπική οπόντηση. Το θέμα έχει ενδιαφέρον όχι από την άποψη του τι θα θέλω εγώ στο μέλλον να υπάρχει στο διαδίκτυο στην αγορά software αλλά το τι θα θέλουν το νέο παιδί. Η δική μου γενιά δεν μεγάλωσε εξ ολοκλήρου με του υπολογιστές, κάτι που συμβολίζει με αυτή την γενιά και έτσι η μόνη λογική απάντηση για μένο αυτή τη στιγμή είναι ότι φυσικά η εξέλιξη θα είναι ραγδαία και θα την περιμένουμε όλοι με μεγάλο ενδιαφέρον.

**ΕΧΕΤΕ ΜΗΠΩΣ ΤΗΝ ΑΙΣΘΗΣΗ ΟΤΙ Η ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΑ ΣΤΟΧΕΥΕΙ, ΟΣΟΝ ΑΦΟΡΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, ΣΕ ΛΑΘΟΣ ΗΛΙΚΙΑΚΗ ΟΜΑΔΑ; ΕΙΝΑΙ ΚΑΛΟ ΝΑ ΑΠΕΥΘΥΝΟΝΤΑΙ ΠΟΛΛΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΣΤΟΥΣ ΕΦΗΒΟΥΣ, ΟΜΩΣ ΟΤΑΝ ΤΟ ΣΥΝΟΛΟ ΤΩΝ ΤΙΤΛΩΝ ΣΤΟΧΕΥΟΥΝ ΣΕ ΑΥΤΟΥΣ ΜΗΠΩΣ ΧΑΝΕΤΑΙ Η ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΦΙΛΟΣΟΦΙΑ ΠΟΥ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΔΙΕΠΕΙ ΤΗΝ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΗ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΑ; ΕΠΙΣΗΜΑΙΝΩ ΕΠΙΣΗΣ ΟΤΙ ΟΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΙ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΓΝΩΣΤΟΥΣ ΚΑΙ ΒΑΣΙΚΟΥΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕΣ ΤΩΝ ΜΕΓΑΛΩΝ ΕΤΑΙΡΙΩΝ ΒΡΙΣΚΟΝΤΑΙ ΠΙΑ ΣΤΗΝ ΤΕΤΑΡΤΗ**



**ΔΕΚΑΕΤΙΑ ΤΗΣ ΖΩΗΣ ΤΟΥΣ. ΕΙΝΑΙ ΔΥΝΑΤΟΝ ΝΑ ΜΠΟΡΕΣΟΥΝ ΑΥΤΟΙ ΝΑ ΣΥΜΒΑΔΙΣΟΥΝ ΜΕ ΤΙΣ ΝΕΕΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΤΗΝ ΨΥΧΟΛΟΓΙΑ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ;**

Δύσκολη και περίπλοκη εργασία... Η πιο μεγάλη αγορά δείχνει ότι είναι αυτή των εφήβων. Εμείς πάντως κάνουμε και μία σημαντική προσπόθεση στον χώρο των multi media που απευθύνεται και σε μεγαλύτερες ηλικίες και είχαμε οπροσδόκητα ικανοποιητικά αποτελέσματα. Νομίζω ότι μέσω στην επόμενη δεκαετία η κατάσταση θα αλλάξει. Το PC υπάρχουν εδώ και 15 χρόνια, που είναι ένα σύντομο χρονικό διάστημα. Μέσο στο επόμενο χρόνο οι τιμές των PC θα πέσουν τόσο ώστε να υπάρχει τουλάχιστον ένα σε κάθε σπίτι και μάλλον ένα PC που να λειτουργεί και ως τηλεόραση, τηλέφωνο, FAX κτλ. Οσον αφορά το παιχνίδι η δική μας προσπάθεια είναι να δημιουργήσουμε παιχνίδι που να μπορούν με άνεση να μεταφερθούν και σε άλλα format, όπως το Tetris για ποροδείγμα, και γενικά παιχνίδι που να κοστίζουν όσο το δυνατόν μεγαλύτερο ηλικιακό φάσμα.

**ΜΕ ΠΟΙΑ ΛΟΓΙΑ ΘΑ ΣΥΜΠΛΗΡΩΝΑΤΕ ΕΣΕΙΣ Ο ΙΔΙΟΣ ΤΟ ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ ΣΑΣ ΣΗΜΕΙΩΜΑ...**

Η BMG με προσέλαβε εξοτώς της εμπειρίας που διαθέτω. Δουλεύω πάνω από δέκα χρόνια στον χώρο και ήμουν πολλά χρόνια στην κορυφαία κατασκευαστική εταιρία. Σίγουρα γνωρίζω πολλά περισσότερα από κάποιον που μόλις τώρα έρχεται όσο καλός και φιλόδοξος και αν είναι. Πιστεύω ότι μπορώ να εντοπίσω τον κάποιο παιχνίδι να είναι κοινό από την ορχική κιά της διαδικασία δημιουργίας. Αυτό δεν σημαίνει βέβαια ότι δεν υπάρχουν και καλοί παιχνίδια που τελικά δεν τα κατοφέρνουν στην αγορά. Έχω στοιχηματίσει για παιχνίδι που οποδεύτηκαν μεγάλης αποτυχίας αλλά και το αντίθετο... Συνολικά πάντως οι επιτυχίες μου είναι πολύ περισσότερες από τις αποτυχίες!



# NIKAIA COMPUTERS

## ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

### NCC

#### P5-Pentium/75 MHZ

850 mb HD W.D - 8mb ram 72 PIN  
SVGA PCI - CL 542 x truecol  
1 FD 3 1/2  
Super VGA color Mon.Hant Digital 14", 0,28 L.R.N.I.  
Sound blaster 16 comp, mouse, Dr. Dos 6.0 original  
369.000 !!!

### NCC

#### 486 D x 4/100 MHZ

850 mb HD - 4mb ram 72 PIN  
SVGA V.L.B. CL 542 x true col.  
1 FD 3 1/2  
Super VGA color Mon. EMC14" 0,28 L.R.N.I.  
Soundblaster 16 comp, mouse, DR DOS 6.0 original  
260.000!!!

### NCC

#### 486 D x 2/80 MHZ

850 mb HD - 4mb ram 72 PIN  
SVGA V.L.B. CL 542X true col.  
1 F.D. 3 1/2  
Super VGA color Mon. E.M.C. 14" 0,28 L.R.N.I.  
Soundblaster 16 comp, mouse, DR DOS 6.0 original  
250.000!!!

### CD ROM

CD ROM sony 2 x speed .....CALL  
CD ROM wearns - MPC 2 x speed .....15.000  
CD ROM mitsumi 4 x speed .....40.000  
CD ROM Toshiba ATARI XM 5302B 4 x speed .....47.000  
CD ROM NEC 6 x speed SCSI .....CALL  
CD ROM NEC 4 x speed .....44.000

### MUSIC CARD

Soundblaster pro 2 original .....CALL  
Soundblaster 16 value .....29.000  
Soundblaster 16 ASP .....47.000  
Prosonic 16 SCSI .....CALL  
Sound vision pro 16 bit .....16.800  
Sound plus συμβ. με DOS και win .....CALL  
Sound machine plus 16 bit + Ηχεία + Joypad .....CALL  
Sound machine 8b + Ηχεία + Joypad .....CALL  
Soundblaster 32 Awe .....65.000  
Sound player 16 bit συμβ. με DOS και win .....CALL

### HARD DISKS

HD 850 MB .....54.000  
HD 1.08 GB west digital .....62.000

HD 1.28 GB west Digital .....73.000  
HD 1.6 GB west Digital .....110.000

### PRINTERS

Citizen - Star - Cannon - HP .....CALL  
Όλα τα μοντέλα .....CALL  
Star LC - 100 .....CALL  
Swift 200 colour .....CALL  
Epson LX 300 .....CALL  
Canon BJ 200 .....CALL

### MODEM BOCA

Internal 14.400 .....25.000  
External 14.400 .....33.000  
Internal 14.400 + voice .....29.000  
Internal 14.400 + voice + sound .....54.000  
Internal 28.800 .....55.000  
External 28.800 .....69.500

### UPGRADE

Motherboard 486 DX2/80 AMD .....40.000  
Motherboard 486 DX2/100 AMD .....50.000  
Motherboard 486 DX2/120 AMD .....74.000  
Motherboard 486 DX4/100 intel .....CALL

### KAPTES - ΜΝΗΜΕΣ

Simms 1 mb .....9.800  
Simms 4mb 72 pin 32 bit .....36.000  
Simms 8 mb 72 PIN .....70.000  
Simms 16 mb 1 .....16.000  
Cirrus Logic 5424 1m .....CALL  
Cirrus Logic 5429 LB 1 M .....CALL  
Multi I.O. Local bus .....7.500  
Stealth 64 VLB 1 mb .....36.000  
Trident PCI true colour .....10.000

### SEGA (επίσημης αντιπροσωπείας)

Sega Mega Drive II ... CALL	Sega Master S. ... CALL	Sega Game Gear ... CALL
Mortal Kombat III ... CALL	Lion King ... CALL	Power Ranger
Fifa '96 ... CALL	Ultimate Soccer ... CALL	The Moovie ... CALL
Nba Live '96 ... CALL		Garfield ... CALL
Power Ranger		Striker ... CALL
The Moovie ... CALL		Batman for ever ... CALL
Batman Forever ... CALL		Lion King ... CALL

Sega Saturn .....CALL

### AMIGA

AMIGA 1200. .... 115.000	Μνήμη Amiga 512K ..... CALL	Drive Amiga-Atari ..... CALL
Amiga CD 32 + 2 Games. .... 119.000	Μνήμη Amiga 600 1 mb ..... CALL	A-500 ..... CALL
		A-600 ..... CALL

### ΔΙΑΘΕΣΙΜΟΙ 60 ΤΙΤΛΟΙ

### MULTIMEDIA

Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ CD ROM ΣΤΙΣ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ  
ΕΤΟΙΜΟΠΑΡΑΔΟΤΟΙ ΔΕΚΑΔΕΣ ΑΚΟΜΑ ΤΙΤΛΟΙ

### CD-ROM ΓΙΑ PC

NBA Live '95 ..... 10.000	Return to phantom ..... 10.000	Outpost ..... 14.000	A poguee games ..... 8.500
Explosion 3 ..... 4.500	Wings of Glory ..... 14.000	Ace of cards ..... 7.000	Lings Championship course ..... 7.500
Lunatic ..... 17.000	Terminal Velocity ..... 9.000	Dungeon Hack ..... 5.000	Wild blue Yonder ..... 16.500
Jump Praven ..... 17.000	Return to Zork ..... 7.000	Renegade ..... 13.500	Productivity pack ..... 8.000
Inferno ..... 13.800	Empire masters deluxe edition. 10.000	Inordinate Desire ..... 8.500	1942 the pacific air - way ..... 14.000
Hutchinson ..... 18.000	Wing commander III ..... 10.000	Frontier Elit II ..... 6.500	Critical path ..... 9.000
Star trek ..... 14.500	Descent ..... 13.000	Myst ..... 18.000	Zeppelin ..... 14.500
Blue force ..... 10.500	Dawn Patrol ..... 12.500	Cyberpace ..... 6.500	Space missions ..... 5.000
Commander Blood ..... 13.000	Dark Sun Shattered Lands ..... 9.500	Simon the sorcerer ..... 14.000	Subwar 2050 ..... 10.000
The elder scrolls ..... 13.000	National Geographic ..... 8.500	Woodruff ..... 15.000	Than enough ..... 12.000
Eye of the beholder ..... 5.500	The journey man projet ..... 5.000	Classic collection ..... 9.000	Guinness ..... 4.000
USS Ticonderood ..... 11.000	Star Crusader ..... 8.500	The 7th Guest ..... 6.500	Dark forces (Demo) ..... 2.000
Flight unlimited ..... 16.000	Power Drive ..... 8.500		
Star Trall ..... 11.000			
Birds of prant +LHX attach chopper. 4.500			
The psychotron ..... 13.500			

GAMES PC - ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ - 700 ΤΙΤΛΟΙ CDROM

Π.ΡΑΛΗ 170 ΝΙΚΑΙΑ ΤΚ. 184 54 • ΤΗΛ. 4951816 4965511 FAX.4951816

SERVICE H/Y  
ΚΑΙ AMIGA  
ΑΝΟΙΧΤΑ ΟΛΑ  
ΤΑ ΑΠΟΓΕΥΜΑΤΑ

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ



## ΑΚΟΥΣΙΟ ΕΓΚΛΗΜΑ ΣΥΝΕΙΔΗΣΗΣ 'Η ΜΗΠΩΣ ΣΥΝΕΙΔΗΤΟ ΕΓΚΛΗΜΑ;

Πριν από λίγα χρόνια είχε δημιουργηθεί παγκόσμιο σκάνδαλο όταν αποκαλύφτηκε ότι η γνωστότερη παθιασμένη εταιρία αναψυκτικών (έβα μου ντε, ποιά είναι;) χρησιμοποίησε παράνομες και κόπως επικίνδυνες μεθόδους για να παυληήσει περισσότερο αναψυκτικό. Τι είχαν σκεφτεί λοιπόν οι αθεόφοβοι... Οι κινηματογραφικές ταινίες αποτελούνται, ως γνωστόν, από ένα σύνολο σκηνών που η μία διαδέχεται την άλλη (κάτα μας είπες τώρα...). Αυτό όμως που δεν είναι και ποτέ γνωστό είναι ότι οι σκηνές μπορεί να φαίνονται στην οθόνη ότι η μία είναι συνέχεια της άλλης αλλήλο τα πράγματα δεν είναι ακριβώς έτσι... Ανόμωσα στην προβολή των σκηνών παρεμβόλεται ένα μαύρο κενό το οποίο έχει διάρκεια 1/4 του δευτερολέπτου περίπου. Φυ-

βάνεστε οι σκηνές μιας ταινίας, οπότε και των μαύρων κενών, είναι εκατοντάδες. Έτσι τα υποσυνείδητα του θεατή είχε αποτυπώσει μέχρι να γίνει διόρθωμα (βασικό για τα διόρθωμα στόχευαν) παθητικές φορές την εικόνα του παγωμένου μπακαλιού. Όπως ήταν φυσικό παθητικά πήγαν στα μπαρ του κινηματογράφου και ασυνείδητα αγόρασαν τα αναψυκτικά...

Βέβαια εγώ δεν είμαι γιατρός, ούτε ειδικός για να μπορώ να γνωρίζω αν τελικά αυτό το σύστημα μπορούσε να αποδώσει ή αν αυτή η υποσυνείδητη πλήση εγκυφάριου έχει αποτελέσματα, σε πόσα πασοστό και πάνω σε παιές συγκεκριμένες κατηγορίες στόχων. Αυτό που ξέρω σίγουρα είναι ότι ακόμη και αν δεν υπήρξε εμπορική επιτυχία η σκέψη

Του Θεόδωρου Λαίνα

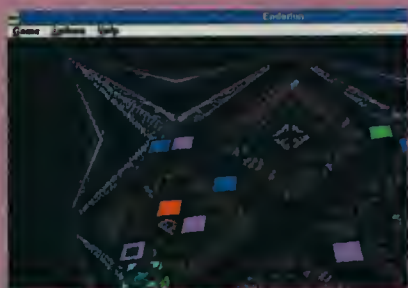
Μετά τον σάλο που προκλήθηκε στην Μ. Βρετανία όταν αποκαλύφθηκε ότι σε κάποιο video - game είχαν τοποθετηθεί περιέργα μηνύματα τα οποία μόνο το υποσυνείδητο μπορούσε να αντιληφθεί ήταν απόλυτα φυσικό να αρχίσουμε όλοι όσοι ασχολούμαστε με τον χώρο των games, να ανησυχούμε και να ψαχνόμαστε. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή...



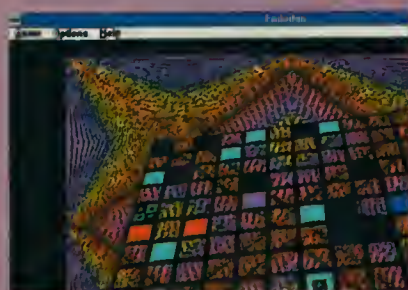
σικό το κενό αυτό που ακολουθεί τα τέλη της κάθε σκηνής το ανθρώπινο μάτι τα καταγράφει αλλήλο η ταχύτητα του δεν επιτρέπει την όμοια κατανόηση του κατά την παρακολούθηση της ταινίας και έτσι όπως είναι φυσικό εμείς παρακαλούσαμε την διαδοχή των σκηνών μιας ταινίας σαν ένα ενιαίο σύνολο. Όμως αυτό το μαύρο κενό γίνεται αντιληπτό από το υποσυνείδητο. Έτσι οι παναύργαί εγκέφαλοι της εταιρίας σκέφτηκαν ένα σατανικό σχέδιο και με την συνεργασία κόποιων κινηματογραφικών εταιριών προχώρησαν στην υλοποίησή του. Τα σχέδια ήταν μεν σατανικά αλλήλο αρκετά αλλήλο. Σε κάθε κενό λοιπόν που χώριζε την μία σκηνή από την άλλη αντικατέστησαν τα μαύρα κενά με ένα παγωμένο μπουκάλι γεμάτο με τα γνωστά αναψυκτικά. Όπως αντιλαμβ-

και η κίνηση και μόνο που έγινε είναι από μόνη της εγκληματική και για μένα περιέχει και στοιχεία διατροφής. Δεν μπορώ να εξηγήσω διαφορετικά την λειτουργία ενός τέτοιου σχεδίου από μία εταιρία όπου τα πριόνια της πωλούνται και διαφημίζονται παγκόσμια με τραμακτικούς ρυθμούς εδώ και πολλή χρόνια. Γιατί να δημιουργηθεί ένας αλόκληρος μηχανισμός και μόλις παρήγαγε αναψυκτικό την στιγμή που κάθε μέρα καταναλώνονται εκατομμύρια σε όλο τον κόσμο; Τώρα θα μου πείτε γιατί τα θυμάμαι όλα αυτά και τι σχέση μπορεί να έχει όλη αυτή η παθητική ιστορία με τα αντικείμενα του περιοδικού; Λοιπόν φίλοι μου η ιστορία αυτή μου ήρθε αυτόματα στα μυαλά όταν έμαθα ότι εδώ και ένα-ενόμιση μήνα γίνεται χαμός στην





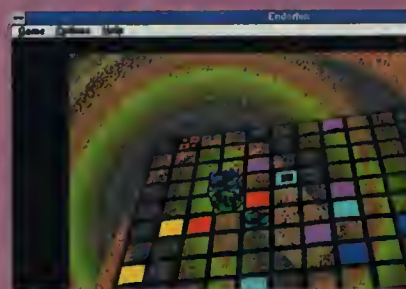
Μ.Βρετανία σχετικά με ένα παρόμοιο θέμα το οποίο έχει να κάνει με ένα video game. Την προσοχή μου τράβηξε βασικά το όνομα του παιχνιδιού γιατί λίγη ώρα πριν μάθω τι συμβαίνει έκανα ένα έλεγχο στην στήλη των Previews του User που μόλις είχε κυκλοφορήσει και το παιχνίδι αυτό βρισκόταν ανάμεσα στα θέματα που είχαμε επιλέξει για να σας παρουσιάσουμε. Στην Μ.Βρετανία λοιπόν ξεσηκώθηκε όλος ο κόσμος, και βασικά οι γονείς, όταν έγινε γνωστό ότι στο παιχνίδι «Endorfun», το οποίο είχε αρχίσει να πωλείται με τρελλούς ρυθμούς εκεί, υπήρχαν περιέργια μηνύματα που είχαν τοποθετηθεί με τέτοιο τρόπο έτσι ώστε να γίνονται αντιληπτά μόνο από το υποσυνείδη-



το του εγκεφάλου. Τα μηνύματα αυτά είχαν διάφορες φράσεις του στιλ «Είμαι ο καλύτερος», «Νιώθω όμορφα», «Προσπάθησε και θα τα κατάφερες» και άλλα παρόμοια. Η ίδια η εταιρία που το δημιούργησε ομοιόγνησε κυνικά μάλιστα ότι εκτός από αυτά τα μηνύματα μεγάλη προσοχή είχε δώσει και στην μουσική η οποία ακούγεται σε όλη την διάρκεια του παιχνιδιού. Σε άλλα σημεία ήταν χαλαρωτική, σε άλλα σκόνη είχε να αυξήσει την ένταση και σε άλλα προσπαθούσε να σε κάνει να ξεκουραστείς. Τα ερωτήματα που είχαν απασχολήσει όλη τον κόσμο στην περίπτωση του αναψυκτικού επανήρθαν στην επιφάνεια με μεγαλύτερη ακόμη ένταση. Η προσπάθεια επηρεασμού και ουσιαστικά ηλίκης εγκεφάλου παίρνει ηλέον απειλητικές διαστάσεις αφού μπορεί να μπει με άνεση (μέσω των υπολογιστών) στα σπεία όλων μας και μπορεί να στοχεύσει ακόμη και στα παιδιά. Όταν έμαθα τι συνέβη άρχισα να αναρωτιέμαι αυτό ακριβώς που σας έγραψα ήδη για την εταιρία αναψυκτικών. Γιατί η συγκεκριμένη εταιρία να κάνει κάτι τέτοιο όταν δεν υπήρχε κανένας προφανής λόγος; Μήπως ήταν τελικά ένα πείρα-

μα για να δουν το τι μπορεί και το τι δεν μπορεί να συμβεί όταν το υποσυνείδητο χρησιμοποιείται με τέτοιους σκοπούς; Το σκάνδαλο με την εταιρία αναψυκτικών ανακαλύφτηκε την εποχή που η εξάληση των υπολογιστών μεγάλωνε με γεωμετρική πρόοδο παγκόσμια. Το γεγονός επίσης ότι ακριβώς επειδή ήταν μία κολλοισία εταιρία, και το σκάνδαλο δεν θα είχε σοβαρές επιπτώσεις σε αυτή, έκανε ακόμη πιο πειστικό τον συλλογισμό που είχα. Βέβαια, από την άλλη, μπορεί να έχω επηρεαστεί από τις πολλή περιπέτειες και τα πολλή κατασκοπικά έργα που έχω δει...

Το οίγουρο πάντως, είτε υπήρχε οργανωμένο σχέδιο είτε όχι, είναι ότι η απειλή είναι υπαρκτή, είναι εδώ και το χειρότερο δεν ξέρουμε αν και σε ποιο ποσοστό έχει ξαναχρησιμοποιηθεί στο παρελθόν. Δεν βγαίνουν ξέρете κάθε μέρα οι εταιρίες και να λένε «Καλημέρα σας κυρίες και κύριοι σας ενημερώνουμε ότι στο τάδε πρόγραμμα ή παιχνίδι μας έχουμε τοποθετήσει τέτοιου είδους μηνύματα». Τα πρώτα ερωτήματα που αμέσως έρχονται στο μυαλό όλων είναι το πόσο απροσπάτητοι είμαστε και το πως είναι δυνατόν να προστατευθούμε. Πραγματικά είναι πολύ δύσκολη η απάντηση. Δεν ξέρω κατά πόσο είναι εφικτός ο έλεγχος των ηλεκτρονικών προϊόντων που φτάνουν ως την χώρα μας. Όταν ήμπε έλεγχος δεν εννοείται φυσικά τίποτε άλλο από απλά την αναγνώριση αυτής ακριβώς της παραμέτρου και καμμία άλλη παρέμβαση στο περιεχόμενο του οποιοδήποτε προγράμματος γιατί τότε βαδίζουμε σε άλλα και πιθανώς πολύ πιο επικίνδυνα μονοπάτια. Βέβαια



η οργάνωση της κρατικής μηχανής στην Ελλάδα και μάλιστα σε θέματα που αφορούν τον ηλεκτρονικό τομέα είναι μάλλον όνειρο θερινής νυκτός οπότε το ενδιαφέρον και η προσοχή μας πρέπει να στραφεί αλλού.

Στην Μ. Βρετανία πάντως ισχύουν απαγορευτικοί κανονισμοί οι οποίοι όμως αφορούν τις ταινίες, τα τηλεοπτικά προγράμματα καθώς και τους δίσκους μουσικής. Έτσι λοιπόν η εταιρία που ευθύνεται για την δημιουργία του επίμαχου παιχνιδιού (Time Warner Interactive) την γρήγορα αφού στη συγκεκριμένη περίπτωση υπάρχει αυτό που ονομάζουμε "κενό νόμου". Λειτουργεί βέ-



βαια εκεί ένα κυβερνητικό τμήμα που ασχολείται με την ποιότητα των προϊόντων που καταλήγουν στην αγορά, όμως απ' ότι πληροφορήθηκα δεν είναι σε θέση να ελέγξει αν κάποιο πρόγραμμα, τηλεοπτικό ή ηλεκτρονικό, περιέχει τέτοιου είδους μηνύματα. Έτσι όλοι είναι αναγκασμένοι να επαναπαύονται στην καλή θέληση των εταιριών... Έχουμε εκφράσει κατά επανάληψη την αντίθεση μας σε οποιαδήποτε μορφή αστυνόμευσης των ηλεκτρονικών προϊόντων είτε αυτά περνούν μέσα από καταστήματα είτε τώρα μέσα από δίκτυα. Ομως βλέποντας τέτοιες καταστάσεις αρχίζουμε να ανασκουμπωνόμαστε. Το πράγμα αρχίζει να γίνεται επικίνδυνο από την στιγμή που χωρίς να το ξέρουμε μπορεί εμείς να γινόμαστε διαφημιστές ενός προϊόντος (παιχνιδιού στην δική μας περίπτωση) στο οποίο οι πανούργοι εγκεφαλοι των εταιριών να έχουν κάνει διάφορα περιέργια κόλλα σαν αυτά του Endorfun.

Να είστε βέβαιοι ότι παρακολουθούμε από πολύ κοντά το θέμα και στα επόμενα τεύχη μας θα έχουμε νέες αναφορές και πολλή πληροφορία για το όλο ζήτημα.





Του Περικλή Γιαννούλη

## DIRECTORY OPUS 5

Οι παθιό γνώριμοι έρχονται και ξανάρχονται ανανεωμένοι. Οι περισσότεροι θα γνωρίζετε την έκδοση 2.0, αλλά τώρα έχουμε φτάσει στο Νο 5. Με ανανεωμένο look και δυνατότητες που ξεπερνούν ακόμα και τον προκατόχό του, το Opus 4, το οποίο από τους ειδικούς είχε χαρακτηριστεί σαν ένα από τα τρία καλύτερα επαγγελματικά προγράμματα που κυκλοφόρησαν ποτέ για Amiga.

Ενα πρόγραμμα βέβαια που χρειάζεται σκληρό δίσκο για να δείξει την αξία του και ταυτόχρονα να διαθέτετε και το Workbench 2 ή κάποιο λειτουργικά πιο πρόσφατο. Το Directory Opus 5 μόλις καταφέρει να είναι γρηγορότερο και να πιάνει λιγότερο χώρο από το 4. Το πιο εντυπωσιακό στοιχείο του παιχνιδιού είναι χωρίς καμμία ομφισβήτηση το multitasking περιβάλλον που σας προσφέρει. Κάθε εργασία στο πρόγραμμα είναι ένα πα-

ραθυράκι που τρέχει ανεξάρτητα από το αν θα ανοίξετε και δεύτερο και τρίτο... Ακόμα κι αν αποφασίσετε να αλλάξετε τα χρώματα του background ανοίγοντας το παραθυράκι των Preferences ενώ κάνετε αντιγραφή κάποιου αρχείου, το πρόγραμμα δεν θα αρνηθεί να το κάνει και αυτά και μάλιστα χωρίς καθυστέρηση. Το πιο άμορφο είναι ότι μπορείτε να αλλάξετε θέση στα πλήκτρα εντολών τα οποία δεν χρειάζεται πλέον να καθορίζονται στο κάτω μέρος της οθόνης και να ξεκουράζονται αλλά μπορείτε να τα βάλετε σε άποιο σημείο θέλητε.

Το πρόγραμμα έχει αντικαταστήσει μέχρι ενός σημείου το Workbench αλλά και το CLI όπου μπορούσατε να κάνετε πολλές δουλειές ταυτόχρονα σε διάφορα CLI ταυτόχρονα.

Ακόμα ένα εξαιρετικό σημείο του προγράμματος είναι ότι απελευθερώνει με πολλούς τρόπους την μνήμη του μηχανήματος είτε κλείνοντας το Workbench, είτε οβήνοντας εικονίδια, αφήνοντάς σας άσπ μνήμη χρειάζεται για να τρέξετε άλλα προγράμματα.

Ο τρόπος που το πρόγραμμα προσαρμόζεται πάνω στις απαιτήσεις σας και τις ανάγκες σας είναι κάτι παραπάνω από φιλικός καθώς ό,τι δεν σας ικανοποιεί μπορείτε να το αλ-

λάξετε άπως σας αρέσει. Δεν θα χρειαστεί καν να διαβάσετε το manual, αλλά κι αν το κάνετε θα δείτε ότι είναι πολύ καθογμένο και εύκολο στην κατανόηση.

Τελευταία κυκλοφόρησε και το batch της έκδοσης 5.11, που διόρθωσε μερικά ψιλλορήθη του 5 ενώ μέσα στο '96 μάλλον πρέπει να περιμένετε μία νέα έκδοση (ίσως το 6) που θα το κάνει συμβατό με το γνωστό software Magic User Interface.

## 10 ΧΡΟΝΙΑ AMIGA

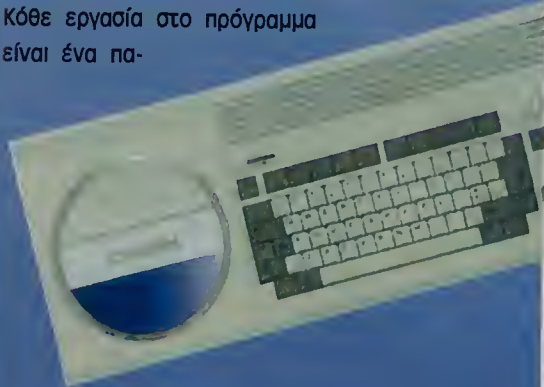
Φέτος η Amiga έκλεισε 10 χρόνια ζωής και τί ειρωνία να περνάει η Commodore τέτοια προβλήματα (ποιος της είχε εξάλλου να ασχοληθεί με PC;). Τέλος όμως τα άσχημα, θα σας θυμίσω μερικές στιγμές από τα καλύτερά μας χρόνια με τον καλύτερο υπολογιστή:

1) Οι πιθανοί επενδυτές που επισκέπτονταν τα άκι και τόσο μυστικά εκθετήρια της Amiga το 1985 στο τότε ECS δεν πίστευαν ότι οι σχεδιαστές της μπορούσαν να βάλουν τα πάντα μέσα σε τρία μικρά custom chips. Το software από την άλλη που είχε γραφτεί για το μηχανήμα ήταν ελάχιστο και οι κατασκευαστές δημιουργούσαν προγράμματα στα διαλλήματα της έκθεσης.

Σε ένα τέτοιο διάλλειμα γράφτηκε και το διάσημο demo Boing.

2) Μέχρι και 30 λεπτά πριν την εμφάνιση της A3000, η Commodore αρνιόταν την ύπαρξή της. Μόνο όταν ο Kelly Sumner ανέλαβε την Αγγλική Commodore, δόθηκαν πληροφορίες γι'αυτά το μηχανήμα στον τύπο. Μέχρι τότε όμως έμοιαζε σαν να γνωρίζουν όλοι περισσότερα για το μηχανήμα από την ίδια την Commodore!

3) Το HAM (Hold and Modify) σύστημα της A500 που της επέτρεπε να δείχνει μέχρι και 4096 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη ήταν πειραματική τεχνική, δημιούργημα του Jay Minor. Το οστείο είναι ότι σκόπευε να το αφαιρέσει από το μηχανήμα γιατί το θεωρούσε πολύ αργό. Ευτυχώς άλλαξε γνώμη.





4) Το Βρετανικό μουσείο μεταφορών χρησιμοποιεί Amiga και CD32 για να εξομιώσει παθιαούς και νέους υπόγειους σιδηρόδρομους!

5) Η Team 17 ήταν μια ασήγνωστη και καθή προγραμματιστική εταιρία κατασκευής Public Domain προγραμμάτων πριν γίνει η μεγάλη εταιρία παιχνιδιών που ξέρουμε σήμερα. Οι πιο παλιοί θα θυμούνται τα υπέροχα demo τους καθώς και το πρώτο παιχνίδι τους, το θρυλικό Full Contact, το οποίο μαλιστα κυκλοφόρησε με μειωμένη τιμή, ήταν δηλαδή στην κατηγορία των budget.

6) Η Amiga ήταν διάσημη από την πρώτη στιγμή που δημιουργήθηκε. Οι Andy Warhole και Debbie Harry ήταν παρόντες στην πρώτη εμφάνιση της A1000 το 1985.

7) Ξέρετε ποιο είναι το πρώτο παιχνίδι που βγήκε ποτέ για την Amiga, ήταν το Mind Walker, ένα τριδιάστατο platform.

8) Πόσα κομμάτια πούλησε το best seller παιχνίδι της Amiga; Το SencibleSoccer πούλησε πάνω από 250.000 κομμάτια. Και μιλάω για original παιχνίδια, novn-ραυήηδες.

9) Καλύτερο adventure που βγήκε ποτέ στην Amiga; Εδώ τα πράγματα είναι δύσκολα αλλά αν και είχε να παλέψει με τα Indiana Jones 4, King's Quest 6, Dark-

seed, Flight of the Alien Queen, το Mankey Island 2 πήρε τις καλύτερες κριτικές παγκοσμίως και ακόμα δεχόμαστε ερωτήσεις για την ρύση του. Είναι δυνατόν;

10) Πόρα πολλή κινματογραφικά έργα και τηλεοπτικές σειρές χρησιμοποιήσαν τις δυνατόμεις της Amiga και των ειδικών της καρτών (όπως η video toaster) για την δημιουργία ειδικών εφέ. Η πιο γνωστή από αυτές είναι το Babylon 5 που προβά-

ηται εδώ και καιρό και στην ελληνική τηλεόραση, ενώ τέτοια εφέ θα βρείτε και στα Robocop, Quantum Leap, Star Trek: The Next Generation και SeaQuest DSV και πολλή άλλα.

11) Ο φίηταος Arthur C. Clarke είναι εδώ και πολλή χρόνια χρήστης της Amiga. Το βιβλίο του Snows of Olympus έχει εικόνες από την επιφάνεια του Αρη που είναι φτιαγμένες σε πρόγραμμα της Amiga, το γνωστό Vista Pro για rendering.

12) Με ποιον νομίζετε ότι είχε συνεννοηθεί η Commodore για να φτιάξει την πρώτη της Basic στην Amiga; Ναι, το βρήκατε, με την μεγάλη Microsoft. Η οποία όμως δεν ήταν αυενής για να κυκλοφορήσει η Amiga Basic μαζί με την A1000, και έτσι μήκε η ABASIC της Matacomco, που όχι δεν είναι lanωνική, αλλά βρετανική εταιρία.

13) Ξέρετε πόσα κανάλια Interrupt μπορεί να σας επιτρέψει η προγραμματιστική γλώσσα AMOS να χρησιμοποιήσετε ταυτόχρονα;

Μερικοί θα είηατε 8, οι περισσότεροι 16 (που θεωρητικά είναι μια σωστή απάντηση, αφού



ο ενεξεργαστής της A500 είναι 16-bit) αλλά η πραγματικότητα είναι 64 οηόκληρα interrupt κανάλια.

14) Ακόμα και εκεί έφτασε η χάρη της: το τεράστιο ραδιοτηλεσκόπιο, Jadrell Bank χρησιμοποιεί τεχνολογία Amiga για να μεταμοφώσει σε εικόνες τα δεδομένα που συλλομβάνει.

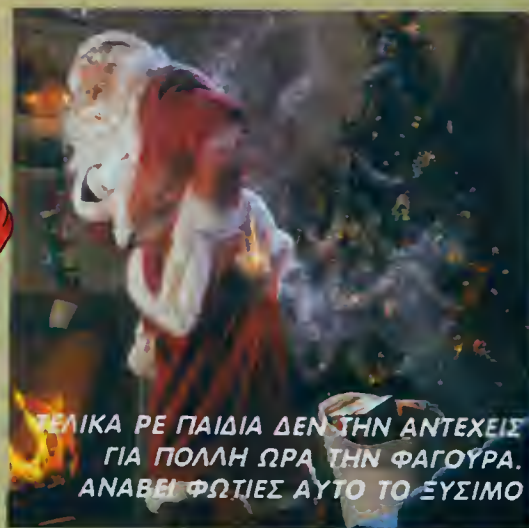
15) Πολλές περιπέτειες για το Amiga DOS. Στην αρχή οι κατασκευαστές του μηχανήματος δεν σκόηευαν καν να το κυκλοφορήσουν. Ηθελαν ένα αήηο σύστημα με ει κονίδια για την A1000 πράγμα που δεν το κατάφεραν τελικά. Η ιιστή στην Amiga εταιρία Metacomco που ηροαναφέραμε, κατάφερε να μεταφέρει ένα ηεπαυργικό σύστημα που μέχρι τότε χρησιμοποιούνταν σε mainframes (όποιος θυμάται τα υπολογιστικά συστήματα Tripos είναι αξιόηανος) και να το μεταμορφώσει στο AmigaDOS. Με τα χρόνια βέβαια το αρχικά γραμμένο σε C ηειτουργικό ξαναγράφηκε πολλήες φορές σε κώδικα και πολλήες ενταήες του ηέρασαν στην ROM του μηχανήματος.

16) Θυμάστε το The Juggler, το demo με τον τυηά που χειριζόταν μερικές μπάηες με raytraced γραφικά και μάλιστα αυτές οι μπάηες έκαναν τέηεια αντανάκλαση στο πάτωμα; εντυπωσιακό; Και να φανταστείτε ότι το πρόγραμμα αυτό φτιάχτηκε στα μέσα του 1985!





Wendy's



ΤΕΛΙΚΑ ΡΕ ΠΑΙΔΙΑ ΔΕΝ ΤΗΝ ΑΝΤΕΧΕΙΣ  
ΓΙΑ ΠΟΛΛΗ ΩΡΑ ΤΗΝ ΦΑΓΟΥΡΑ.  
ΑΝΑΒΕΙ ΦΩΤΙΕΣ ΑΥΤΟ ΤΟ ΞΥΣΙΜΟ

ΣΥΝΕΛΕΞΕ Ο DALTON

Το παστάκι "YES" με υπέροχη σοκολατένια  
γεύση και τη γέμιση με λαχταριστή κρέμα  
κακάο ή φουντούκι, είναι μοναδικό για τις  
στιγμές που λές "Αχ, νά'χα ένα γλυκό!"  
Το παστάκι "YES"... συχνάζει παντού σε  
μοντέρνα ατομική συσκευασία, για... σπιτό-  
βριους, μηχανόβριους, ερωτόβριους, μπαρόβρι-  
ους. Γιατί τελικά όλοι γλυκόβριοι είμαστε  
και λέμε ναι στο "YES"



ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ  
ΣΤΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ WENDY'S

Γιατί το μπιφτέκι των

**Wendy's**

είναι  
τετράγωνο;



Ένα θεότρελο  
παιχνίδι  
με επεισοδιακές  
απαντήσεις.  
Πάρε μέρος!



**Wendy's**  
is the best



Όταν λέμε ότι η φαντασία δεν παίζει το εννοούμε  
ή είναι κανείς που αμφιβάλλει ακόμα;



ΚΑΛΑ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΑ  
ΕΥΤΥΧΙΣΜΕΝΟΣ  
Ο ΝΕΟΣ ΧΡΟΝΟΣ  
ΝΑΙ ΣΤΗ ΦΑΓΟΥΡΑ  
ΟΧΙ ΣΤΟ ΞΥΣΙΜΟ



Μια πατούσα - και  
μάλιστα ταλαιπωρη-  
μένη - ποτέ δεν μι-  
λάει. Όταν όμως κά-  
ποτε αποφασίσει να  
μιλήσει, θα μιλήσει  
για το Compeed και  
μόνο γι' αυτό. Το προ-  
στατευτικό δέρματος  
που την προστατεύει,  
την ανακουφίζει και  
την επουλώνει!



Καινοτομία για τα ελληνικά δεδομένα, όσον αφορά στο χώρο των εστια-  
τορίων ταχείας εξυπηρέτησης, αποτελεί το νέο κατάστημα της αλυσίδας  
**Mc Donald's**, που λειτουργεί στη λεωφόρο Αλίου. Το εστιατόριο  
**Drive-Thru** είναι η νέα μοντέρνα και εναλλακτική πρόταση, για όσους  
δεν έχουν πολύ χρόνο στη διάθεσή τους. Οι οδηγοί και οι επιβάτες,  
αφού δώσουν την παραγγελία τους είναι σε θέση να απολαύσουν  
το γεύμα τους μετά από 90 δευτερόλεπτα! Ο μέσος όρος αυτοκινήτων  
που μπορεί να εξυπηρετηθεί καθημερινά είναι 630!!!



ΧΟΡΕΥΟΝΤΑΣ ΜΕΤΑ ΒΥΤΗΣ ΧΟΡΕΥΟΝ

## ΣΤΕΚΕΤΑΙ Ο ΓΙΑΝΝΗΣ ΑΪΔΙΝΗΣ

**Ε**να από τα σημαντικότερα πράγματα που έχω κάνει σ' αυτή τη ζωή (όχι Ζωίτσα δεν εννοούσα γλυκειά μου εσένα, 'ντάξει, εντάξει θα σε πάρω τηλέφωνο μετά να τα πούμε). Ενα λοιπόν από τα πιο σημαντικά πράγματα ΠΔΣ (προ διακοπής ζωής) είναι ότι έχω σταθεί μπροστά, πίσω, πλάϊ και διαγώνια σε σημαντικά γεγονότα. Αλλά ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή.

### ΕΝΑ ΧΡΟΝΙΚΟ ΣΤΗΣΙΜΑΤΟΣ ΦΑΣΗ Α.

Ξέρεις τι είναι να στέκεσαι να περιμένεις τα "γεγονότα" σαν ένας βράχος ακλόνητος (λέγε με Γιάννη), με τα στιβαρά σου πόδια καρφωμένα στη γη και τότε να καταλάβεις ότι τα "γεγονότα" όχι μόνο δεν περιμέναν εσένα να σταθείς αλλά διαδραματίστηκαν και αλλού. Τότε είναι που τρως σφυριά στο κεφάλι.

### ΕΝΑ ΧΡΟΝΙΚΟ ΣΤΗΣΙΜΑΤΟΣ ΦΑΣΗ Γ.

Πανωλεθρία μόλις χάσατε (χάσαμε) την φάση Β.

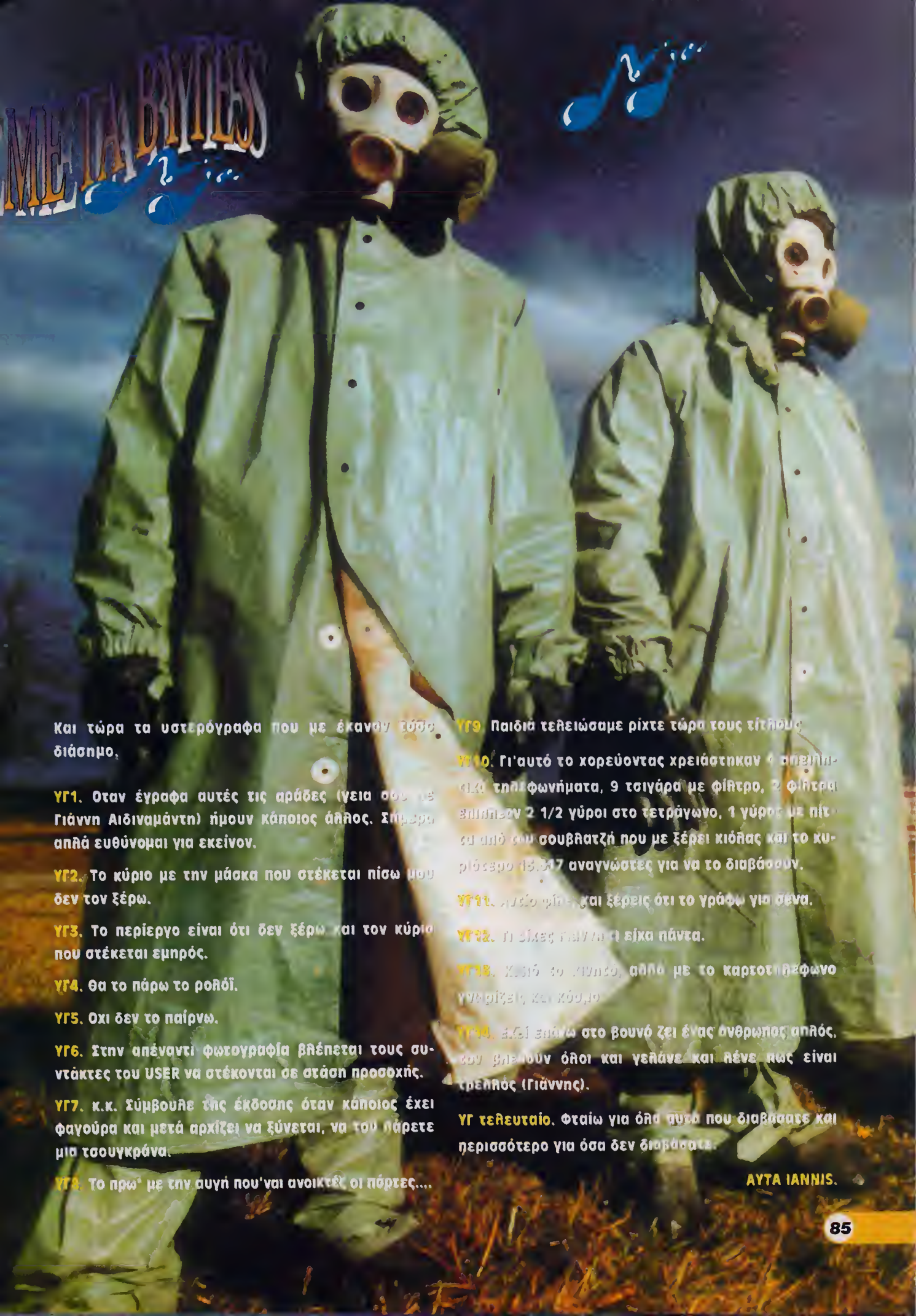
### ΕΝΑ ΧΡΟΝΙΚΟ ΣΤΗΣΙΜΑΤΟΣ ΦΑΣΗ Δ.

Εχω στηθεί μια φορά και ένα καιρό... ήταν ένα κοριτσάκι ντυμένο στα κόκκινα και τσί'λεγαν κοκκινισκουφίτσα. Ωχ μα τι γράφω λάθος. Εχω στηθεί δυο φορές και τρεις καιρούς λοιπόν για να κρατήσω την αναπνοή μου 37 δευτερόλεπτα μέχρι που κάποιος φώναζε δυνατά καταστρέφοντας την αυτοσυγκέντρωσή μου "σταματήστε τον ηλίθιο θα σκάσει έτσι που έχει κοκκινίσει". Μέχρι νά'ρθει το ασθενοφόρο κάποιος μου έριξε μια κόκκινη zakéta για να είναι ασορτί με την μούρη μου και τα υπόλοιπα τα ξέρετε "ήταν ένα αγοράκι που τσί'λεγαν κοκκινοζακετούλα...".

### ΕΝΑ ΧΡΟΝΙΚΟ ΣΤΗΣΙΜΑΤΟΣ ΦΑΣΗ Ω.

Ξέρετε ότι μπορώ να σας γράψω όχι μόνο 24 παραλλαγές στησίματος, αλλά 1024, η καλύτερη όμως είναι αυτή. Αντί να στέκεστε και να διαβάζετε το "χορεύοντας" δεν κάνετε κάτι άλλο;





MENTAL BYTES

Και τώρα τα υστερόγραφα που με έκαναν τόσο διάσημο.

**ΥΓ1.** Όταν έγραφα αυτές τις αράδες (για σου με Γιάννη Αιδιναμάντη) ήμουν κάποιος άηθος. Σήμερα απλά ευθύνομαι για εκείνον.

**ΥΓ2.** Το κύριο με την μάσκα που στέκεται πίσω μου δεν τον ξέρω.

**ΥΓ3.** Το περίεργο είναι ότι δεν ξέρω και τον κύριο που στέκεται εμπρός.

**ΥΓ4.** Θα το πάρω το ρολόϊ.

**ΥΓ5.** Οχι δεν το παίρνω.

**ΥΓ6.** Στην απέναντι φωτογραφία βλέπεται τους συντάκτες του USER να στέκονται σε στάση προσοχής.

**ΥΓ7.** κ.κ. Σύμβουλε της έκδοσης όταν κάποιος έχει φαγούρα και μετά αρχίζει να ξύνεται, να τον πάρετε μια τσουγκράνα.

**ΥΓ8.** Το πρῶ με την αυγή που'ναι ανοικτές οι πόρτες....

**ΥΓ9.** Παιδιά τελειώσαμε ρίχτε τώρα τους τίτλους.

**ΥΓ10.** Γι'αυτό το χορεύοντας χρειάστηκαν 4 απειλητικά τηλεφωνήματα, 9 τσιγάρα με φίλτρο, 2 φίλτρα επιπλέον 2 1/2 γύροι στο τετράγωνο, 1 γύρος με πίττα από τον σουβρατζή που με ξέρει κιόλας και το κυριότερο 13.317 αναγνώστες για να το διαβάσουν.

**ΥΓ11.** Αυτό φίλε και ξέρεις ότι το γράφω για σένα.

**ΥΓ12.** Η δίχες Γιάννη κι είχα πάντα.

**ΥΓ13.** Κιό το κινέζο, αλλά με το καρτοτηλέφωνο γνωρίζεις και κόσμο.

**ΥΓ14.** Εκεί επάνω στο βουνό ζει ένας άνθρωπος απηθός, τον βγαίνουν όλοι και γελάνε και λένε πως είναι απηθός (Γιάννης).

**ΥΓ τελευταίο.** Φταίω για όλα αυτά που διαβάσατε και ηερισσότερο για όσα δεν διαβάσατε.

ΑΥΤΑ ΙΑΝΝΙΣ.



# Παλιά Τεύχη

Μετά από επιθυμία πολλών αναγνωστών μας, συγκεντρώσαμε όλα τα τεύχη του USER και σας παραθέτουμε τα σημαντικότερα θέματα τους. Μέσα από αυτόν τον οδηγό θα βρείτε τα αφιερώματα, τα τεστ, το Mega Review και το Spell Shop του κάθε τεύχους. Άλλωστε μην ξεχνάμε... ο παλιός είναι αλλιώς.



Τεύχος 1  
Mega Review  
Simcity,  
Συγκριτικό  
Combat Pilot και  
Falcon.



Τεύχος 2  
Mega Review  
Drakkhen,  
TEST Digi View,  
Mega Drive



Τεύχος 3  
Mega Review M1  
Tank Platoon,  
HARDWARE  
TEST Sam  
Coupe



Τεύχος 4  
Mega Review It  
Came From  
The Desert, TEST  
ΕΚΤΥΠΩΤΩΝ  
Star LC10 II,  
Citizen Swift  
ΑΦΙΕΡΩΜΑ  
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ  
MODEM



Τεύχος 5  
Mega Review  
Star Trek V,  
ΑΦΙΕΡΩΜΑ  
Computers και  
Sex



Τεύχος 6  
Mega Review  
Railroad Tycoon,  
ΑΦΙΕΡΩΜΑ  
Computers &  
Τρόμος,  
Spell Shop  
Hero's Quest



Τεύχος 7  
Mega Review  
Shadow of the  
Beast,  
ΑΦΙΕΡΩΜΑ CD-  
ROM Παχνιδια,  
Spell Shop Larry  
III, Larry II, Kings  
Quest IV, Space  
Quest III



Τεύχος 8  
Mega Review  
Unreal,  
TEST Amstrad  
Plus,  
Spell Shop  
Larry III Μέρος Α'



Τεύχος 9  
Mega Review  
Awesome,  
Εγχειρίδιο του κα-  
λού παίκτη:  
Red Storm Rising,  
It came from the  
desert Μέρος  
Α', Spell Shop Larry  
III Μέρος Β'



Τεύχος 10  
Mega Review  
Hero Quest II,  
Εγχειρίδιο του  
καλού παίκτη:  
Xenomorph,  
It came from the  
desert Μέρος Β',  
Spell Shop Police  
Quest I



Τεύχος 11  
Mega Review  
Obitus,  
Εγχειρίδιο του  
καλού παίκτη:  
The Kristal,  
TV Sports  
Football,  
Spell Shop Larry  
I, Uninvited



Τεύχος 12  
Mega Review  
Lemmings,  
Εγχειρίδιο του κα-  
λού παίκτη:  
Kult, Falcon,  
Spell Shop Mean  
Streets,  
ΘΕΜΑ Disney  
Aimation Studio



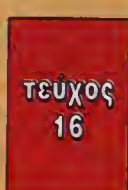
Τεύχος 13  
Mega Review  
Betrayal,  
ΘΕΜΑ PC:  
ΟΙ ΙΟΙ ΤΩΝ  
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ,  
Εγχειρίδιο του κα-  
λού παίκτη: Space  
Ace, Bomber,  
Spell Shop Larry II  
Μέρος Α'



Τεύχος 14  
Mega Review Wing  
Commander,  
Εγχειρίδιο του κα-  
λού παίκτη: Batman,  
Infestation Spell  
Shop: Larry II Μέ-  
ρος Β', The Secret of  
the Monkey Island  
Μέρος Α', Colonel's  
Bequest Μέρος Α'



Τεύχος 15  
Mega Review  
Space Quest IV,  
Εγχειρίδιο του κα-  
λού παίκτη:  
Kick Off Player  
Manager, Kalahaan,  
Spell Shop  
Colonel's Bequest  
Μέρος Β'



**ΠΡΟΣΟΧΗ**  
**ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ**  
**έχει**  
**εξαντληθεί.**



Τεύχος 17  
Mega Review 3D  
Construction Kit,  
Παρουσίαση  
CDTV, Εγχειρίδιο  
του καλού  
παίκτη Battle  
Command,  
Speedball II,  
Spell Shop  
Loom



**ΠΡΟΣΟΧΗ**  
**ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ**  
**έχει**  
**εξαντληθεί.**



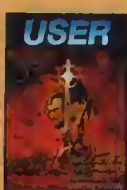
Τεύχος 19  
Mega Review  
Heart Of China,  
TEST NES,  
Εγχειρίδιο του  
καλού παίκτη  
Their Finest Hour,  
Simearth, Spell  
Shop The Secret  
Of The Monkey  
Island



Τεύχος 20  
Hardware Test  
Handy Scanner,  
Mega Review  
Larry V,  
Εγχειρίδιο του  
καλού παίκτη  
Bat, Wing  
Commander,  
Spell Shop  
Space Quest I



Τεύχος 21  
Mega Review  
Police Quest III,  
Εγχειρίδιο του κα-  
λού παίκτη  
Shadow Of The  
Beast II,  
Spell Shop  
Quest For Glory II  
Μέρος Α'



Τεύχος 22  
Mega Review Wing  
Commander II,  
Hardware Test  
Amiga 500 plus,  
Εγχειρίδιο του  
καλού παίκτη  
Powermonger,  
Spell Shop Quest  
For Glory II  
Μέρος Β'



Τεύχος 23  
Mega Review  
Monkey Island 2,  
Hardware Test  
Mega STE,  
Spell Shop  
Indiana Jones and  
the Last Crusade  
Μέρος Α'



Τεύχος 24  
Mega Review  
Robin Hood,  
Εγχειρίδιο του  
καλού παίκτη  
Utopia, Gods, Rick  
Dangerous 2,  
Spell Shop Indiana  
Jones and the Last  
Crusade Μέρος Β',  
Larry 5 Μέρος Α'



Τεύχος 25  
Mega Review  
UMS II, Hardware  
Test Amiga 600,  
Εγχειρίδιο του  
καλού παίκτη  
Vendetta Μέρος  
Α', Colorado,  
Leander,  
Spell Shop Willy  
Beamish



Τεύχος 26  
Mega Review  
Shuttle, Αφιέρωμα  
Η ιστορία της IBM,  
Εγχειρίδιο του  
καλού παίκτη Kick  
Off 2, Ghouls N'  
Ghosts, Vendetta  
Μέρος Β', Spell  
Shop Larry 5  
Μέρος Β'

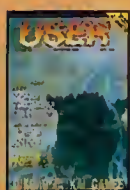


Τεύχος 27  
Mega Review  
Civilization,  
Παρουσίαση  
Mega-CD,  
Εγχειρίδιο του  
καλού παίκτη  
Battlehawks 1942,  
ELF, Spell Shop  
Conquest of the  
Long Bow





Τεύχος 28  
Mega Review Eco Quest, Θέμα Έγχρωμο PC, Hardware Test Sound Blaster, AT-Once, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Flames Of Freedom, Drakkhen, Might and Magic 3



Τεύχος 29  
Mega Review Indiana Jones 4, Hardware Test Super NES, Hand Scanner, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Another World, Spell Shop Eco Quest 1



Τεύχος 30  
Mega Review The Dagger Of Amon Ra, Hardware Test Touch Screen, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Formula One Grand Prix, Spell Shop Indiana Jones and the Fate Of Atlantis Μέρος Α'



Τεύχος 31  
Mega Review Super Mario World, Hardware Test A570 CD-ROM Drive, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Street Fighter II, Spell Shop Indiana Jones and the Fate Of Atlantis Μέρος Β'



Τεύχος 32  
Mega Review King's Quest VI, Hardware Test Amstrad 7386, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Super Mario World, SimAnt, Flames of Freedom, Last Ninja 3, Spell Shop Space Quest I, Space Quest IV



Τεύχος 33  
Mega Review Rex Nebular, Hardware Test Amiga 1200, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Shadow Of The Beast 3 Μέρος Α', Xenophobe, Civilization, Spell Shop King's Quest 6 Μέρος Α'



Τεύχος 34  
Mega Review Street Fighter II, Hardware Test Amstrad Mega PC, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Roger Rabbit's Hare Raising Havoc, Shadow of the Beast 3 Μέρος Β', Spell Shop King's Quest 6 Μέρος Β'



Τεύχος 35  
Mega Review Dragon's Lair III, Αφιέρωμα Joystick, Bio & Sex, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Bart Simpson vs Space Mutants Μέρος Α', Navy Seals, Spell Shop Sherlock Holmes Μέρος Α'



Τεύχος 36  
Mega Review The Ancient Art of War in the Skies Αφιέρωμα Sierra On Line Hardware Tet Philips PCD 215 Εγχειρίδιο του καλού παίκτη A' Spell Shop Sherlock Holmes Μέρος Β', Darkseed



Τεύχος 37  
Mega Review Space Quest V, Hardware Test Vidi Amiga 12, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Life and Death Μέρος Β', Spell Shop Gateway



Τεύχος 38  
Mega Review Eco Quest II, Hardware Test Galaxy Multimedia Upgrade Kit Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Goblins 2 Μέρος Α', Spell Shop Legend of Kyrandia



Τεύχος 39  
Mega Review Flashback, Αφιέρωμα Εκπαίδευση στην πληροφορική, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Goblins 2 Μέρος Β', Spell Shop Shadow of the Comet



Τεύχος 40  
Mega Review Day of the Tentacle, Θέμα Το σχέδιο της Gametek, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Goblins 2 Μέρος Γ', Spell Shop Ultima Underworld II. Εναρξη κυκλοφορίας GAMER.



Τεύχος 41  
Mega Review Pirates Gold, Αφιέρωμα Sony, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Chuck Rock Μέρος Α', Spell Shop Laura Bow 2: The Dagger of Amon Ra



Τεύχος 42  
Mega Review Privateer, Αφιέρωμα Manga, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Chuck Rock Μέρος Β', Spell Shop Day of the Tentacle



Τεύχος 43  
Mega Review Mortal Kombat, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Megalomania Μέρος Α', Spell Shop Alone In the dark Μέρος Α'



Τεύχος 44  
Mega Review Simon the Sorcerer, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Seal Team Μέρος Α', Spell Shop Alone In the dark Μέρος Β', Sam N' Max, Goblins 3



Τεύχος 45  
Mega Review Gabriel Knight, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Seal Team Μέρος Β', Megalomania Μέρος Β' Spell Shop Ringworld, Simon the Sorcerer



Τεύχος 46  
Mega Review Doom, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Dizzy Prince of the Yolk Folk, Spell Shop Space Quest 5: The Next Mutation, Black Cauldron, Companions of Xanth Μέρος Α'



Τεύχος 47  
Mega Review UFO Enemy Unknown, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Nippon Sales Inc, Spell Shop Gabriel Knight



Τεύχος 48  
Mega Review Pagan Ultima VIII, F-14 Fleet Defender, Αφιέρωμα Σατανισμός και Software, Spell Shop Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender, Personal Nightmare



Τεύχος 49  
Mega Review Pacific Strike, Spell Shop Dracula Unleashed, Veil of Darkness, Innocent Until Caught Μέρος Α'



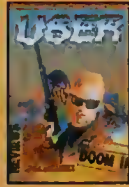
Τεύχος 50  
Mega Review Police Quest, Αφιέρωμα OCEAN, Spell Shop Kyrandia II, Innocent Until Caught Μέρος Β'



Τεύχος 51  
Mega Review Tie Fighter, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Tie Fighter Spell Shop Legend of Kyrandia I, Beneath a Steel Sky



Τεύχος 52  
Mega Review Outpost, Spell Shop Shadow of the Comet, Dragonsphere



Τεύχος 53  
Mega Review Doom II, Θέμα Virtual Reality, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Sango Fighter, Spell Shop Police Quest Open Season, Lost In Time Μέρος Α'



Τεύχος 54  
Mega Review Under a Killing Moon, Spell Shop Day of the Tentacle, Lost In Time Μέρος Β'



Τεύχος 55  
Mega Review Wing Commander III, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Mortal Kombat II Death Moves Μέρος Α', Spell Shop Bloodnet Μέρος Α'



Τεύχος 56  
Mega Review Hell Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Mortal Kombat II Death Moves Μέρος Β', Spell Shop Noctropolis. Διακοπή κυκλοφορίας GAMER, διακόπεται 3,5 με playable demo Lion King.



Τεύχος 57  
Mega Review Mortal Kombat Pitfall, Aladdin, Lion King, Warcraft, Creature Shock



Τεύχος 58  
Mega Review Dark Forces Descent, Cyclones, Magic Carpet, Dawn Patrol, Rise of the Triad



Τεύχος 59  
Mega Review Terror from the Deep, Guilty, NBA LIVE '95, Iron Assault, Sango Fighter 2, Alone In the Dark 3



Τεύχος 60  
Mega Review Super Street Fighter 2 Turbo, Bioforge, Elite 3, Tank Commander, Superkarts



Τεύχος 61  
Mega Review Full Throttle, Lost Eden, Warriors, Star Trek The Next Generation, Αφιέρωμα στις σχολές πληροφοριών



Τεύχος 62  
Mega Review Space Quest 6 Hi Octaine, Simon the Sorcerer 2, Ex-Fighter, Pl. Manager 2, Gazzillionaire Αφιέρωμα: Ocean - Interplay



Τεύχος 63  
Mega Review Command & Conquer, Phantasmagoria, Fade to Black, Magic Carpet 2, Primal Rage, Apache Longbow, Αφιέρωμα: Psygnosis



# IPS & TRICKS

## WARRIORS

Τα αρκετά πρωτότυπο αυτό Beat'em up της Mindscape κρύβει αρκετό μυστικό με κρυμένους χαρακτήρες, menu και δυνατότητες. Στα main menu ηλεκτρολογήστε CHEAT και πατήστε την επιλογή "Secret Way" (όπως ακριβώς ήέει και το manual).



Τώρα μέσα από αυτήν την επιλογή μπορείτε να ηλεκτρολογήσετε έναν από τους παρακάτω κωδικούς:

- REPLAY = Γυρνάτε σε τριοδίστο mode.
- ELEVENTH = Παίζετε σαν Master.
- GARDENER = Παίζετε σαν Tom Tech.
- DUNK = Παίζετε σαν Scott.
- PAM = Παίζετε σαν Pam.
- NUMBERONE = Παίζετε σαν Captain Warrior.
- CIRCUS = Παίζετε στην αρένα.
- NOPAIN = Δεν έχετε όπλα.
- TYSON = Δεν έχετε απείσια κινήσεις.
- NOGAIN = Δεν χάνετε τα όπλα σας
- WOO = Δεν χάνετε την απείσια ενέργειά σας.
- NBK = Παίζετε μόνο ένα γύρα.
- FINALFIVE = Παίζετε πέντε γύρους.
- SNOWWHITE = Αλλάζουν οι χαρακτήρες.
- EVILDEATH = Μπαίνετε σε gore mode.
- FORQA = Τα λεγόμενα development tools.
- EASYSPECIAL

MOVES = Μπορείτε εύκολα να κάνετε απείσια κινήσεις.

Για να παίξετε με τους έξτρα χαρακτήρες επιλέξτε να παίξετε διηθό και ηλεκτρολογήστε FORQA. Αυτό το κόλληο δυστυχώς δεν πιάνει πάντα αληθιά δεν χόνετε τίποτα να δοκιμάσετε.

## RISE OF THE TRIAD

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ηλεκτρολογήστε τη λέξη DIPSTICK ακοιουθόμενη με μία από τις παρακάτω λέξεις:

SHOOTME = Αποκτάτε ασπίδα.

GOARCH = Αλλάζετε τα επήδεα.

JOHNWOO = Παίρνετε έξτρα πιστόλι.

VANILLA = Παίρνετε μπαζούκα.

HOTTIMES = Παίρνετε όπλο αντικείμενο.

BOOZE = Παίρνετε πυραύλους.

FIREBOMB = Παίρνετε fire bomb.

BONES = Παίρνετε flame wall.

CARTIER = Σας εμφανίζεται όλος ο χάρτης.

Αν επίσης ηλεκτρολογήσετε EKG# μπαίνετε σε ένα ultra violence mode. Τέλος, αν αλλάξετε την ημερομηνία του PC και για παράδειγμα φαίνεται ότι είναι περίοδος Χριστουγέννων τότε θα δείτε οι τύποι να φοράνε Χριστουγεννιάτικα καπέλα και διάφορα όπλα τέτοια. Τα ίδια ισχύει και για άλλες εποχές του χρόνου.



## BITMAP BROTHERS COMPILATION

Όλοι οι κωδικοί των επιπέδων:

WORLD 1-CAVES:

1063, 3425, 8282, 4476, 7766.

WORLD 2-JUNGLE:

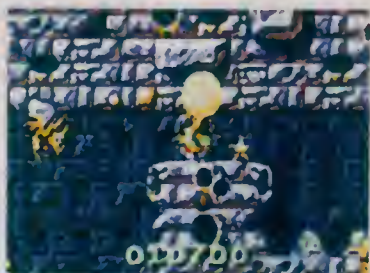
5284, 4757, 2818, 1960, 6331.

WORLD 3-LAKES:

3505, 0692, 1786, 9877, 7962, 4125.

WORLD 4-MOUNTAINS:

8498, 4370, 3541, 2823, 1286, 6067.



## ULTIMATE SOLDIER MANAGER

Αν θέλετε να αποκτήσετε 10000000 και να αποκτήσετε όποιον παίκτη θέλετε κάντε το εξής απλό. Χρησιμοποιήστε έναν hex-editor και στο offset 80016 αλλάξτε την τιμή σε 809698.



## AMIGA IMPOSSIBLE MISSION 2026

LEVEL 1 ETQFJXXD

EXQEJXDC

LEVEL 2 FBQDDXRE

FFQCVXIA



LEVEL 3 FNQAYXHI  
FRQYCXVL  
FUQTBXQE  
LEVEL 4 FYQQPXE  
GCQCRXWB  
GGQKTXVF  
LEVEL 5 GKQJYXDI  
GOQJFXBK  
G5QFDXZA

### JUNGLE STRIKE

Δοκιμάστε τους παρακάτω κωδικούς αν αντιμετωπίζετε προβλήματα με τα παιχνίδια.

RETURN HOM  
N7RL7JK3BPY  
RIVER RAID  
TG3TGD8R9C9  
SAN PULOSO CITY  
VHJ94MC7JLN  
SUBATTACK  
RSMKVSPGC7X  
MOUNTAINS  
5NOW FORTRESS  
NIGHT STRIKE  
END 5SCREEN

7CR94SPGC7V  
WPYV4F3BRG3  
XMCRLGFDY6G  
LJ96YRWT7Y6



LEVEL 28 FNOF  
LEVEL 29 HOHL  
LEVEL 30 BOJO  
LEVEL 31 DOUL  
LEVEL 32 EWMO  
LEVEL 33 GOOU  
LEVEL 34 HOPT  
LEVEL 35 AAED  
LEVEL 36 BD8H  
LEVEL 37 OODK  
LEVEL 38 FODFHDHM  
LEVEL 39 BDJP  
LEVEL 40 DDVL  
LEVEL 41 EXMD

### K240

Πληκτρολογήστε τους παρακάτω κωδικούς ανάλογα με τα αποτελέσματα που επιθυμείτε στην κύρια θύλη του παιχνιδιού.

IC8M = Θα απακτήσετε τέσσερις από κάθε missile και satellite.  
SKYSCRAPER = Σταματάει το construction time.  
LOADSADOSH = Με αυτόν τον κωδικό σας περιμένει μία μεγάλη έκπληξη.  
TELESCOPE = Σας δείχνει όλους τους αστεροειδείς  
LEMING = Προσθέτει 50 στον πληθυσμό.  
ICEMAN = Σταματάει όλους τους αστεροειδείς.



### MR BLOBBY

ΟΙ ΟΙ ΚΩΔΙΚΟΙ ΤΩΝ ΕΠΙΠΕΔΩΝ:

LEVEL 1 BABE  
LEVEL 2 ODAH  
LEVEL 3 DAKD  
LEVEL 4 EMEA  
LEVEL 5 FLAF  
LEVEL 6 GGAK  
LEVEL 7 HAAJ  
LEVEL 8 BAUM  
LEVEL 9 DASL  
LEVEL 10 FTAN  
LEVEL 11 GOAS  
LEVEL 12 AA08  
LEVEL 13 008I  
LEVEL 14 DBLD  
LEVEL 15 ENEB  
LEVEL 16 FM8F  
LEVEL 17 GG8L  
LEVEL 18 ALKB  
LEVEL 19 8BJM  
LEVEL 20 OK8Q  
LEVEL 21 DBTL  
LEVEL 22 EVMB  
LEVEL 23 GOBT  
LEVEL 24 AADO  
LEVEL 25 000J  
LEVEL 26 DOM8  
LEVEL 27 E0EO

### ALIEN BREED

Αν και καλό παιχνίδι αρκετά δύσκολο. ΟΙ ΟΙ ΚΩΔΙΚΟΙ ΤΩΝ ΕΠΙΠΕΔΩΝ ΤΟΥ.

LEVEL 2 - 353828  
LEVEL 3 - 108383  
LEVEL 4 - 370101  
LEVEL 5 - 982822  
LEVEL 6 - 847464  
LEVEL 7 - 737373  
LEVEL 8 - 928122  
LEVEL 9 - 267364  
LEVEL 10 - 193831  
LEVEL 11 - 090921  
LEVEL 12 - 309838  
LEVEL 13 - 101221  
LEVEL 14 - 103992  
LEVEL 15 - 998112  
LEVEL 16 - 125332  
LEVEL 17 - 091233





#### Αγαπητό USER,

Είμαι ένας σχετικά παλιός αναγνώστης σας, τεύχος 14. Προχωρώ κατευθείαν στις ερωτήσεις μου...

- 1) Εχω διαβάσει παλιά γράμματα που σας στέλναν και σας ζητάνε να τους στείλετε λύσεις παιχνιδιών. Μπαρείτε να μου στείλετε αλγόριθμο τη λύση του Indiana Jones and the Fate of Atlantis; Α... και τη λύση του Larry 6;
- 2) Δώστε μου έναν κωδικό για τα Jurassic Park στα PC.
- 3) Γιατί δεν βάζετε στην δισκέτα του μήνα τα UTILITY, Vínus Kit 100 ή ένα crack για σπάσιμα κωδικών;

#### Αγαπητό USER,

Σε συγχαίρω για την πηλαύσια ύλη σου. Είμαι κάταχας ενός 486 DX4/100, 8Mbytes RAM, CDROM 2x HD 500MB και έχω να σου κάνω κάποιες ερωτήσεις:

- 1) Πότε θα κυκλοφορήσει τα MK3 σε PC CDROM παιες θα είναι οι απαιτήσεις του και παια θα είναι η τιμή του.
- 2) Έχει κυκλοφορήσει τα NBA JAM TE σε CDROM αν όχι τότε περίπου και παια θα είναι η τιμή του.
- 3) Μπαρεί να τρέξει ένα CD από 3DO ή SATURN ή PLAYSTATION ή JAGUAR CD στα P.C. μου ή θέλει κάτι πρόσθετα. Αν θέλει τι είναι και πόσα περίπου κοστίζει.

## Αλληλογραφία

4) Σε παια γλώσσα προγραμματισμού γράφτηκε τα Παρασκευή και 13.

Με αγάπη

**Μανώλης «Αχι» Δαγκλής.**

Υ.Γ.1: Γράψε μου 10 τραμακτικά PC GAMES για 80386DX/40 με 4 MB RAM.

Υ.Γ.2: Μπαρώ να τρέξω τα Phantasmagoria σε έναν 80386DX/40 με 4 MB RAM 2 x CD-ROM και SBPRO;

Υ.Γ.3: Μπαρώ να περάσω win'95 ή θα «σέρνονται» στον 80386DX/40 4 MB RAM;

**Αχ, αχ,**

1) Δεν στέλναυμε λύσεις παιχνιδιών στα σπύ. Μπορείς να δεις την λύση του παιχνιδιού στο spellshar.

2) Παραπέμφθηκες στην στήλη των TIPS.

3) Βάζουμε διάφαρα πράγματα, κυρίως demas που ενδιαφέρουν τον περισσότερα κόσμο. Ισως και τα πρόγραμμο που ανσφέρεις ή ένα παρόμοια να εμφανιστεί σύνταμα στην δισκέτα μας.

4) Δεν γνωρίζω τα παιχνίδια στα απαία ανσφέρεις αλλή η κυρίαρχη γλώσσα στο προγράμμο του PC είναι η C.

Υ.Γ.1: Nactropalls, Alane In the Dark, Darkseed, Hell... Οι δεν υπάρχουν 10 που να το τρέχει τα μηχανήμα σου.

Υ.Γ.2: Οι.

Υ.Γ.3: Οι, θα σέρνονται.

4) Παια είναι τα καλύτερο παιχνίδι WWF στο P.C.

5) Υπάρχει το WRESTLEMANIA στο P.C. αν ναι πόσα κοστίζει.

P.C. CD-ROM αν ναι τότε περίπου και παια θα είναι η τιμή του.

Συγγνώμη αν σας καύρασα.

Φιλικά

**Ανδρέας ο JAX.**

**Φίλε Jax,**

1) Όπως είδες βγήκε ήδη στα PC. Θέλει 6 Mbytes ελεύθερα μνήμη και έναν απαιανδής 486. Στα μηχανήμα σου θα είναι καταπληκτικό.

2) Ναι έχει κυκλοφορήσει. Τα καταστήματα θα σε ενημερώσουν καλύτερα για τις τιμές.

3) Οι δεν μπαρεί. Για 3DO παιχνίδια βγήκε μία 3DO κάρτα για PC που επιτρέπει να τρέχει αυτά τα CD αλλή στοικίζει 100.000 δραχμές τουλάχιστον όταν τα ίδια τα 3DO έχει περίπου 130.000. Συμφέρει;

4) Δεν υπάρχει κανένα καλό μέχρι στιγμής.

5) Είναι πολύ παλιό, αν μιλάμε για τα παιχνίδια της Ocean. Ρώτησε τα καταστήματα.

**Καταπληκτικό USER**

Είμαι ένας φανστικός αναγνώστης σου (USERMANIC) και σε θεωρώ τα καλύτε-



ρα περιadiκό που ασχολείται με computers και Video Games στον κόσμο!! Η πίστη μου όμως έχει αρχίσει να κλονίζεται. Είμαι ένας AMIGA USER (A1200) και σου γράφω για να σου υποβάλω τα παραπάνω μου σχετικά με το θέμα AMIGA. Πρώτα απ'όλα πρέπει να παραδεχτούμε ότι η AMIGA είναι ένας υπολογιστής που πραγματικά έγραψε ιστορία. Τώρα τελευταία όμως έχει παραμεριστεί πάρα πολύ μέχρι που καταντήσαμε να βλέπουμε δύο reviews για AMIGA κάθε μήνα και αυτά να είναι πολύ μικρά. Φυσικά γνωρίζω ότι τα μεγαλύτερα ποσοστά των αναγνωστών είναι PC USERS. Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι πρέπει να «ηττάστε» αυτούς τους λίγους AMIGA USERS αναγνώστες στην άκρη! Ταυθχίστηκαν αυτά τα reviews που βλέπετε για AMIGA κάθε μήνα, θα παρακαλούσα (όπως και όλοι οι φίλοι πιστεύω) να αναφέρονται σε ωραία παιχνίδια. Ας βάζεται δύο reviews τα μήνα αθχά ταυθχίστηκαν να είναι παιχνίδια που αξίζουν και όχι βλακείες όπως: ZYCONIC, KIRD'S QUEST κ.ά. Έχουν κυκχαφάρσει πάρα πολύ ωραία παιχνίδια για τα μηχανήματα, και για να σας κατατοπίσω ώστε να ψάξετε να τα βρείτε θα αναφέρω ορισμένα ονόματα όπως: Dreamweb ένα καταπληκτικό adventure με υπέροχη υπόθεση, Rally Championship (είχατε κάνει ένα review για PC), Pinball Illusions τα τρίτα μέρος της σειράς Pinball Dreams, Alien Breed Tower Assault, και Gloom τα καλύτερα Daam Clane παιχνίδι για AMIGA. Θα χαίρομαι πολύ αν έβλεπα ένα απ'αυτά τα παιχνίδια στα reviews σου. Ευχαριστώ για την κατανόηση.

#### Φιλικά Κωσταράς Νίκος

Υ.Γ.1: Εθίζω τα γράμματα μου να διαβάζονται από κάποιον κι όχι να πεταχτεί σε κανένα καθάρι απορριμμάτων.  
Υ.Γ.2: Μπορεί κάποιος να περάσει απ'τα γραφεία του USER να δει από κοντά πώς εργάζεστε;  
Υ.Γ.3: Θα 'θελα α κ. SHADOWCASTER να μου πει ένα καλό βιβλίο του H.P. Lovecraft για να διαβάσω.  
Υ.Γ.4: Τα παιχνίδια που αναφέρω στο γράμμα μου είναι original και όχι πειρατικά. Είμαι κατά της πειροτίας.  
Υ.Γ.5: Πότε θα κυκλοφορήσουν για AMIGA τα παιχνίδια Siman The Sorcerer 2 και X- Cam Terror from the Deep;

Υ.Γ.6: Αν μπορέσει α κ. SHADOWCASTER να περμάσει το adventure που αναφέρω στο γράμμα μου (Dreamweb) τον παραδέχομαι για adventourά, αθχώς ας περάσει να του δώσω τη λύση. (Πω, πω προσβοήρη!)  
Υ.Γ.7: Μα πότε θα βάλτε σε εξώφυλλο την πατούσα του κ. Κραντηρά;  
Υ.Γ.8: Εθίζω να μη σας κούρασα με τα τόσα υστερόγραφα.

#### Κωσταράς,

Τα τεύχος που κρατάς στα χέρια σου είναι απόδειξη ότι δεν εγκαταλείψαμε την Amiga. Εννέα σελίδες με θαυμάσια reviews και τα Warkbench αποδεικνύουν ότι είμαστε ακόμα και Amigaδες. Πάντως την A1200 δεν την ζήσαμε τόσο όσο την A500 και ίσως γι'αυτό δεν την υποστηρίζαμε τόσο, ίσως πάλι φταίει η ίδια η Commodore ή ακόμα περισσότερα το software για τα μηχανήματα. Πάντως σύνταμα (στα επόμενα τεύχος μας ίσως) περίμενε reviews για Gloom, Alien Breed 3D και Shadow Fighter.  
Υ.Γ.1: Το διαβάσαμε, τα δημοσιεύσαμε και τα απαντήσαμε.  
Υ.Γ.2: Όχι, είμαστε μουσικαπαθείς.  
Υ.Γ.3: Ο Sanic κρατείται Necronomicon.  
Υ.Γ.5: Εθίζαμε σύντομα αν και το Siman the Sorcerer 2 θα βγει πρώτα για CD32.  
Υ.Γ.6: Δυστυχώς του δώσαμε την λύση εμείς. Οπότε αυτό που θέλεις δεν θα τα μάθαμε ποτέ.  
Υ.Γ.7: Όπου νά'ναι. Τώρα φωταγραφίζεται για το Nitro.  
Υ.Γ.8: Πολύ.

#### Αγανντό USER,

Συχαρητήρια για την ανανεωμένη εμφάνισή σου, που πραγματικά με εντυπώσισε. Έχω ένα PC 486/66, 8MB RAM, 540 HD, κάρτα ήχου και CD-ROM διηθής ταχύτητας και έχω κάποιες απαρίες επειδή έχω τον υπολογιστή μου 4 μήνες.  
1) Αξίζει να πάρω τα Windows '95; Εγώ προσωπικά δεν ασχολούμαι πολύ με τα Windows 3.1 που έχω και παίζω παλιν παιχνίδια.  
2) Πες μου τα καλύτερα προγράμματα για ζωγραφική και μουσική.  
3) Τα NBA '95 δεν μου παίζει γιατί θέλει 7.1 MS XMS μνήμη ελεύθερη και εγώ με διάφορα κόττα μπορώ να τη φτάσω μέχρι 6.6 MB. Είναι δυνατόν 8 MB να έχω και να μην παίζει; Τα ALONE IN THE DARK 3 θα μου παίζει; Κάνε ένα review για το THE NEED FOR THE SPEED, είναι έξοχα παιχνίδι.

4) Επειδή τα Χριστούγεννα θα πάρω σίγουρα αθχά 4 MB μνήμη και accelerator πες μου πόσα κάνει ένας καλός accelerator για κάρτα γραφικών, με 40.000 παίρνω καλό; Δεν θέλω και τον καλύτερο. Συγγνώμη αν τα γράμματα μου είναι μεγάλα, είναι και η πρώτη φορά που σου γράφω παρόλο που πάντα σε παίρνω. Σε παρακαλώ δημοσιεύσε το ΟΥΓΚΑ, ΟΥΓΚΑ.  
\* ΟΥΓΚΑ = (ευχαριστώ)  
\* ΟΥΓΚ = (τέλειωσα)

#### Φιλικά Μιχάλης Φ.

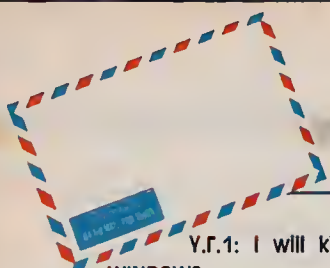
#### Φ.

1) Τα Windows είναι κυρίως για σοβαρά προγράμματα. Όμως αέψου ότι ορισμένα παιχνίδια θα βγαίνουν μόνο για Windows '95. Και δεν θα ήθελες να χάσεις έναν Sanic ή ένα Panzer Dragoon της Sega!  
2) Corel 5-6, Deluxe Paint, 3DStudio, Photashop. Μουσικά: Saunterer, Midi Creator.  
3) Κανονικά έπρεπε να τρέχει άνετα με την μνήμη που έχεις. Δοκίμασε να μειώσεις τα πρόσθετα προγράμματα που τρέχεις μαζί με τα παιχνίδια. Δηλαδή κόπαια εθχθικό, τον mouse driver, αν έχεις smartdrive αφαιρέσε τα. Το Alone In the Dark 3 τρέχει άνετα, τα Need for Speed θα σέρνεται κάπως γιατί είναι φτιαγμένα για Pentium.  
4) Δεν δίνονται accelerators ξεχωριστά από τις κάρτες γραφικών. Πρέπει να πάρεις μία κάρτα που να διαθέτει από μόνη της τον accelerator. Οι γνωστές Cyrus Logic είναι μια ιδανική περίπτωση.

#### Αγανντό USER,

Συχαρητήρια για την πηαύσια και ενημερωτική ύλη σου. Είμαι κάταχας ενός 486 Dx2 στα 66 Mhz με 8MB RAM, σκληρό δίσκο 420 mb και κάρτα αθώνης TRIDENT 8900 1024mb dram. Θα περάσω στις ερωτήσεις μου:  
1) Πιστεύεις πως α υπολογιστής μου στέκεται στις σημερινές απαιτήσεις;  
2) Σκέφταμαι να αγοράσω ένα CD ROM 4 x SPEED, πόσο πιστεύεις πως θα μου καστίσει ένα μεσαίων επιδόσεων;  
3) Έχω μια κάρτα ήχου συμβατή με SOUND BLASTER16 αθχά σκέφτομαι να αγοράσω μια original SOUND BLASTER16 VALUE... Πόσο θα μου καστίσει;  
4) Πώς γίνεται να Super Finish του Ryu στα SUPER SF2 TURBO;





Υ.Γ.1: I will kill thase stupld WINDOWS;

Υ.Γ.2: Μήπως πρέπει να αηλιάξω κόρτα γραφικών;

Υ.Γ.3: Δημοσίευσε κάποιο κόλπο για το SUPER SF2 turbo;

Φιλικά  
**Μιχάλης Μαστραντώνης**  
από ΠΑΠΑΓΟΥ.

#### Φίλε Μιχάλη,

1) Έχεις ένα θαυμάσια μηχανήμα αν και θα μπορούσες να πάρεις έναν για δυνατό επεξεργαστή, ως πούμε στα 100Mhz γιο νο μπορείς να τρέχεις τα παιχνίδια που υπάρχουν αυτή τη στιγμή στην αγορά. Βλέπε Need for Speed και Wing Commander 4.

2) Γύρω στις 50.000 δραχμές αν και οι τιμές πέφτουν συνεχώς.

3) Έχεις 34.000 αηλιά αφού έχεις ήδη κοηή κάρτο, τί την θέλεις.

4) Είναι δύο φορές Κάτω, Κάτω-Διαγώνιο-δεξιά, Δεξιά και μετά πατάς αποιοδήπατε γροθιά.

Υ.Γ.: Μάλλον πρέπει να την οηλιάξεις.

#### Αγαντό USER,

Θέλω να συγχαρώ όηους τους συντάκτες όηως και τους αρχειοτηντές για την υπέροχη δουλειά που όηοι κόνουν έτσι ώστε να έρχεται κάθε μήνα στα χέρια των αναγνωστών του. Ενα τέλειο α-νό κόθε όηοψη περιοδικό. Αηλιά αρκετό με την πολυλογία μου για αυτό ας περό-σοιμε καλύτερα στις ερωτήσεις μου:

1) Αγόρασα πριν 3 μήνες έναν 486DX4/100Mhz (με 8 Ram, SVGA 14" και 850 σκληρό). Για πόσο καιρό ακόμα ο PC μου θα είναι ικανοποιητικός για το άπληστο hardware και software (κυρίως) της εποχής;

2) Σχεδιάζω να μνω στον κόσμο των Multimedia τα Χριστούγεννα αγοράζοντας ένα 4xCD-ROM, μία SOUNDBLASTER 16 και δύο ηχεία (2x40 watt). Είναι οι επιλογές μου αρκετά καλές. Ετσι ώστε να με καλύπτουν για τουλάχιστον 1.5 χρόνο (γιατί στο προηγούμενο τεύχος CTG22 στα requirements του FX FIGHTER είναι και ένα 4xCD-ROM και όηο το καθιερωμένο 2 x CD-ROM γιατί ακριβώς θέλω να είμαι πάντα ένα βήμα μπροστά από την τωρινή καθιερωμένη τεχνολογία έτσι ώστε: α) το CD-ROM μου να έχει πολύ καιρό πριν ξεπεραστεί από την τεχνολογία και το software που θα ακολουθήσουν στο μέλλον, και β) για να μπορώ να απολαμβάνω όσο το δυνατόν καλύτερα τα παιχνί-

δια και το hardware για CD-ROM που υπάρχουν.

3) Εχω καηλήσει έναν ιδ, τον ISRAELI BOOT VIRUS και παρόηο που έχω δοκιμάσει και τα SCAN 220, το SCAN 221, Roptampt-V και το Norton (παηιό), ακόμα και να αντικαταστήσω τα μοηιομένα BOOT αρχεία του σκληρού με καινούρια αηλιό τίποτα ο ιδς παραμένει, τι να κάνω;

4) Ξέρετε αν θα κυκλοφορήσει format του MORTAL KOMBAT 3 για PC ή CD-ROM και αν ναι πότε; Θα είναι το ίδιο καηό με το COIN-UP;

Φιλικό  
**Ντανάς «SMOKE» Δημήτρης**

#### Φίλε Smoke,

1) Για ένο εξάμνηα περίπου. Οι εξελίξεις στο PC είναι ραγδίες.

2) Το 4X τώρα ορχίζει νο γίνεται το κυρίο-χο format. Μην ανησυχείς, θα παραμείνει γιο 2 χρόνια περίπου μέσα στον χώρο των παιχνιδιών. Και η κάρτα ήχου που οκέφτε-σαι είναι επίσης πολύ καηή γιο το παιχνί-δια αν και μία ASP θα ήταν προτιμότερη.

3) Δυστυχώς δεν μπορώ νο σου αυστήσω κάποιο anti-virus με οιογυριά που νο κο-θαρίζει τον συγκεκριμένο ιδ. Μηάμε γιο δύακαηη κατάσταση. Εηηίζω ότι στα επό-μενο τεύχος, με το νέο scan που θα κυ-κλοφορήσουν νο μπορώ νο σου δώσω μια θετική απάντησι.

4) Υπάρχει ήδη η έκδοσι του Mortal Kombat 3 γιο το PC. Είναι εξοιρετική.

#### Αγαντό USER,

Είμαι ένας νέος αναγνώστης σου και είναι η πρώτη φορά που σου γράφω. Πριν ανα-φέρω οηόηποτε όηηο θα ήθελα να σε συγχαρώ αηλιά και να σ'ευχαριστήσω για τις ηηούσιες με ήηη σεήιδες σου που με κάνουν να αποδρώ από τη μονότονη ζωή μου. By the way έχω και μερικές απορίες:

1) Μία Amiga (1200) είναι καλύτερη σε γραφικό και σε οιοκιήια παιχνιδιών από έναν PC (486); Κατά την γνώμη σου μία Amiga ή ένας PC (486 NLICD 8MB RAM 540MB HD) είναι καλύτερος-η για έναν παιχνιδομαηή που θέλει να ασχοληθεί στο μέηηον με τον προγραμματισμό;

2) Ένας PC στα 100 MHz μπορεί να ηαίξει παιχνίδια που ηαίζουσι στα 40166 MHz στην κανονική τους ταχύτητα;

3) Οι PC Pentium σε πόσα χρόνια θα είναι «αναγκαίο»;

4) Παιχνίδια όηως το Virtual Fighter, Toh

Shin Den υπάρχει περίπτωσι να εμφανι-στούν σε PC;

5) Οι οθόνες Philips είναι τεχνολογικά α-νώτερες και έχουν ηιγότερη ακτινοβολία από τις «κοινές» οθόνες;

6) Σε πόσα MHz μου ουνιστάτε να πόρω PC και γιατί;

7) Τι είναι ο: (i) Power PC, (ii) 80486, (iii) Mac και πόσο κόνει το κάθε μηχανήμα ηερήνου; Επίσης ποιοί από αυτούς είναι ανώτεροι και ποιοί κατώτεροι από έναν: 486, 586.

8) Ποιοί είναι τα 10 καηύτερα παιχνίδια για 386 DA2/40MHZ;

Υ.Γ.1: Panos = Game maniac = RED OR DEAD

Υ.Γ.2: Εηηίζω να μη σας κούρασα.

Φιλικό  
**Panos**

#### Φίλε Pano,

1) Το PC ηηέον είναι καηύτερο από μία 1200 οηηιά και οκριβότερο, γιο κάποιον που θέλει παιχνίδι και προγραμματισμό ταυτό-χρονο. Όμως θα πρέπει νο του κάνεις ανα-βαθμίσεις στο hardware κάθε έξη μήνες.

2) Δεν κατήηοβα ηέξη από την ερώτησή σου!

3) Σε δύο χρόνια θα είναι τα κυρίαρχο μη-χάνημο ακόμα και στην Εηηιάδα.

4) Κοίτοξε, μέσο από Windows '95 θα γί-ννει μιο μεγάλη προοηάθειο νο πορο-χθούν καηά παιχνίδια όηως τα Sanic, Virtua Fighter, Panger Dragon.

Εηηίζαυμε νο είναι πετυχημένη.

5) Οριαμένα μοντέηηα είναι πραγματικά θαυμάδια. Την ιδιο ποιότητα όμως μπο-ρούν να πετύχουσι και άλλες μάρκες όηως (ανοφέρω ενδεικτικά) Sony και Mitsubishi.

6) Θο έηεγο 100 οφού το παιχνίδι ορχί-ζουσι τον τηηευτοίο κοιρό να αγριεύουσι σε οπατήσεις.

7) Power PC είναι η νέα τεχνολογία 64-bit επεξεργαστών που θα αντικαταστήσει ηηθα-νότητα και ουτούς οκόμα τους Pentium. Οα γιατί οι Pentium δεν είναι καηοί αηηιά γιατί η τεχνολογία των PowerPC είναι ηιο δύνατή, ηιο φτηνή, ηιο εύκοηη σε παραγωγή και χρήση. Ο 80486 ΕΙΝΑΙ ο 486! Και οι Mac είναι τα γνωστά Macintosh μηχανήματα της Apple. Τέηος υπάρχουν Mac που είναι κατώ-τεροι και Mac ανώτεροι από έναν 486 ή 586 (εννοείς Pentium βέβαια).

8) Wing Commander 2, Pirates, θα ορχίσω νο σου ηέω δυστυχώς ηαηιά παιχνίδι και δεν θα το ήθεηο.



# ΓΡΑΜΜΗ COMPUTERS

ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 9 - ΤΗΛ.: 3840243 - 3833357  
FAX: 3843561

## Αγαπητό USER,

Είμαι ένας φανατικός οναγνώστης σου (τεύχος 32 - Παν μέτρον... 100 πάντοι) προκειμένου να σου πω πως είσαι το καλύτερο περιοδικό στο χώρο των PC. Έχω έναν 486DX4/100 με 8MB μνήμη 420 MB HD και μία Cyrus Logic 2MB και επίσης μερικές ερωτήσεις:

- Όπως κατολογοβόινεις πρέπει επειγόντως να αγοράσω ένα CD-ROM. Ποιο μόνον πιστεύεις πως είναι η καλύτερη;
- Η 3D0 BLASTER δημιουργεί μόνον μια συμβατότητα μεταξύ του PC και του 3D0 ή το παιχνίδι θα έχαν το ίδιο γραφικό και ήχο με του 3D0;
- Μήπως έχεις υπόψη σου κάποιο κάρτο που να μπορούν οι κάτοχοι του PC να αποηούσουν το παιχνίδι του PLAYSTATION; Αν ναι ποιο είναι η τιμή της;
- Οι διαγωνισμοί γίνεται να στέλνονται σε διαφορετικό χαρτί; (Δε μου πάει η ψυχή να κάψω το περιοδικό). Με πολλή εκτίμηση και φιλή ο πανταπνός αναγνώστης σας.

## Μάρκος Χατατζάς

- Υ.Γ.1: Προς κύριο Αϊδίνη: Τι είναι κάκκιννο και κρατάει ράπορο;
- Υ.Γ.2: Ζητώ το PC, και η Πονάθα.
- Υ.Γ.3: Προκειμένου να σου πω πως είναι η δεύτερη φορά που σας γράφω, μιο και η πρώτη δε φάνηκε στον ορίζοντο.
- Υ.Γ.4: Απάντηση στα Υ.Γ.1. Μια νταμάτο χούλιγκον.
- Υ.Γ.5: Τη λύση του HELL γιατί δεν την έχετε δημοσιεύσει. Μήπως δεν το έχετε τελειώσει;
- Υ.Γ.6: Έχω και έναν SPECTRUM. Τι μπορώ να κάνω με αυτή τη «γομαηόστιχο»;

## Φίλε Μάρκο,

- Τα CD-Rom είναι πάνω κάτω τα ίδια ανεξαρτήτως μάρκας. Ακόμα και τα καλύτερα, όπως διαπιστώσαμε καίγονται! Το πιο φτηνό είναι το πιο καλό.
- Η 3D0 blaster σας επιτρέπει να τρέχετε τα παιχνίδια του 3D0 όπως ακριβώς στο 3D0. Τέλεια.
- Θα βγει σύντομα μια καρτούλα που να επιτρέπει να τρέχεις αυτά τα παιχνίδια στο PC.
- Να το κόψεις και να πας να αγοράσεις και άλλο μετά!
- Υ.Γ. Το Hell το τελειώσαμε σε PC αλλά και σε 3D0!

## Userara,

Είσαι η καλύτερη περιοδικάρα στο χώρο των Η/Υ. Είμαι από τους κοινούριους αναγνώστες σου και δεν χρειάζεται να σου πω πόσο ενθουσιασμένος έχω μείνει από την καταληπτική και υπερηλαύσιο ύλη σου. Ας περάσουμε όμως στις ερωτήσεις μου:

- Πόσο περίπου κοστίζει ένας 586 DX4/ 100 8-MB Ram, 540 MB σκληρό, SVGA οθόνη, με ένα CD τετραπλής ταχύτητας και ένα Modem 14.400;
- Έχω έναν 386 με CGA οαπρόμοιο οθόνη. Μπορώ να ονοβαθμίσω την οθόνη μου σε SVGA έγχρωμη φυσικά και να πώσο θα μου κοστίσει κάτι τέτοιο.
- α) Θα βγει τα Martial Combat III σε P.C.;
- β) Αν ναι πόσο θα κοστίζει;
- γ) Θα είναι μόνον σε CD και;
- δ) Θα είναι οντόξιο των άλλων παιχνιδιομηχανών;

Μπάρθας Σταύρος (η μικρή τυροπιτούλα)

## ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

**ΒΑΣΙΚΗ ΣΥΝΘΕΣΗ: 1 DRIVE, 4MB RAM, SVGA CARD  
14" Color SVGA Monitor - 256 KB Cashe**

### 486DX2/66 MHz

LINE.....μετρητοίς 145.000	ή	165.000	ΣΕ 11 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST.....		260.000	ΣΕ 11 ΔΟΣΕΙΣ
ICE.....		195.000	ΣΕ 11 ΔΟΣΕΙΣ
LINE 486DX2/80.....μετρητοίς 150.000	ή	170.000	ΣΕ 11 ΔΟΣΕΙΣ
LINE 486D4/100.....μετρητοίς 160.000	ή	182.000	ΣΕ 11 ΔΟΣΕΙΣ
LINE 486DX/120.....μετρητοίς 169.000	ή	192.000	ΣΕ 11 ΔΟΣΕΙΣ

### PENTIUM

LINE PENTIUM/75MHz...μετρ. 210.000	ή	240.000	ΣΕ 11 ΔΟΣΕΙΣ
LINE PENTIUM/90MHz...μετρ. 234.000	ή	269.000	ΣΕ 11 ΔΟΣΕΙΣ
LINE PENTIUM/100MHz...μετρ. 245.000	ή	278.000	ΣΕ 11 ΔΟΣΕΙΣ

## HARD DISKS

<b>Seagate - Western Digital - Quantum - Maxtor - IBM</b>	
850 MB 10ms Conner .....	52.000
1 GB 10ms Conner .....	61.500

## PRINTERS

STAR-CITIZEN .....	ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ
EPSON-OKI .....	ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ
HEWLETT PACKARD .....	ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ

## PLOTTERS

HOUSTON.....	ΣΕ 11 ΔΟΣΕΙΣ
RONALD.....	ΣΕ 11 ΔΟΣΕΙΣ
HEWLETT PACKARD.....	ΣΕ 11 ΔΟΣΕΙΣ

## NOTEBOOK

COMPAQ - QUEST - MITAC - LION .....	ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
-------------------------------------	-------------

## ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

STAR SJ-144.....	72.000	μετρητοίς
EPSON STYLUS COLOR.....	123.000	μετρητοίς
ΘΕΟΝΗ COMMODORE 1084 .....	67.000	μετρητοίς
CANON BJC 4000.....	109.000	μετρητοίς
CANON BJ 300.....	57.000	μετρητοίς

**ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ ΜΕΧΡΙ 11 ΜΗΝΕΣ  
ΜΕ 20% ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ**

**ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ**

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΕ ΦΠΑ 18%



Υ.Γ.1: Μην γελάτε με τα ψευδώνυμά μου

Υ.Γ.2: Ελπίζω φυσικά σε δημοσίευση.

Υ.Γ.3: ΑΡΗΣ ΟΛΕ.

- 1) Όταν ήες 586 εννοείς μάλλον, Pentium απόθε η τιμή του μηχανήματος που περιγράφεις είναι τουλάχιστον 400.000 δραχμές.
- 2) Οθόνη και κάρτα γραφικών 5VGA περίπου 10.000 δραχμές.
- 3) α) Βγήκε, βγήκε.
- β) Γύρω στις 15.000
- γ) Τα έχουμε σε CD και δισκέτες
- δ) Του PlayStation θα είναι καλύτερο.

Υ.Γ.1: Πέραν να σε δαγκώσουμε κάποια μέρα, τυροπηταύλα, αν δεν έχουμε πεθάνει από τα γέλια με το ψευδώνυμά σου.

#### Αγαπητό USER,

Πρώτα, πρώτα θέλω να σε συγχαρώ για την περιεκτική ύλη σου. Αλλά ας περάσω γρήγορα στα θέμα μου.

- 1) Έχω έναν 486/80 5X 4MB RAM, 250 MB HD. Παια κάρτα ήχου μου συστίνεις να πάρω και πια θα είναι η τιμή του.
- 2) Πόσα θα μου στοιχίζει μια αναβάθμιση σε DX;
- 3) Πόσο περίπου στοιχίζει ένας HD 270 MB;

Υ.Γ.1: Ελπίζω να μη σας καύρασα...

Υ.Γ.2: Τα παιχνίδια LOST EDEN κυκλοφορεί σε δισκέτα;

#### Αγνωστε Φίλε,

- 1) Οι Sound Blaster είναι πολύ καλές επιλογές. Υπολόγιζε περίπου 30.000 δραχμές.
  - 2) Η σήλαγή επεξεργαστή μόνο θα σου στοιχίσει 30.000. Η σήλαγή και Motherboard άλλες 45.000
  - 3) Αν βρεις πηλάν 270, καντά στις 30.000 δραχμές. Με κάτι λιγότερο από 45.000 θα βρεις όμως και έναν 420MB.
- Υ.Γ.2: Οχι.

#### Αγαπητό USER,

Είδα την ύλη σου και τά'χασα. Είσαι K-A-T-A-Π-A-H-K-T-I-K-O. Πρέπει να σου πω πως σκοπεύω να πάρω PC για δυο λόγους:

- α) για να κάνει εύκολα και γρήγορα η μητέρα μου τη δουλειά της που είναι νηπιαγωγός και γράφει βιβλία (κυρίως γράφει βιβλία) και
  - β) για να παίζω τα ΚΑΛΥΤΕΡΑ παιχνίδια που υπάρχουν. Εδώ σου γράφω τα PC, τα CD-ROM DRIVE, ταν εκτυπωτή και την κάρτα ήχου που διάλεξα και θέλω να μου πεις αν μπορούν να ανταποκριθούν στις παραπάνω απαιτήσεις:
- ALTEC RV 486DX4/100 - COLOR, RAM 8MB,

CACHE 256K, ISA/PCI, FDD 1.44 MB, HD 540 MB, Mini Tower, TUV Power Supply, K/O SVGA PCI-1MB. Εγχρωμη οθόνη 14" - 1024 x 768-0.28 dp - Low Radiation - Non Interlaced, Microsoft Windows '95 ενσωματωμένο, Microsoft Mouse Εκτυπωτής Laser Brother 630 1MB 6ppm CD-ROM DRIVE TOSHIBA 3501 4X Κάρτα ήχου Sound Blaster 32 Awe Πρόσεξε τα CD-ROM DRIVE: Φτάνει η 4ημή ταχύτητα για να παίζω τα καλύτερα παιχνίδια που υπάρχουν ή πρέπει να πάρω 6ημή ταχύτητας; Ευχαριστώ για ταν χρόνο σας και για τον χώρο που πιθανόν θα καλύψει το γράμμα μου στα περιοδικά σας.

Με εκτίμηση

**Σπύρος Αγραφιώτης**

#### Σπύρο και Μαμά του Σπύρου,

Χαίρομαι όταν ζιτάνε την γνώμη μου και για πράγματα πέρα από τα παιχνίδια. Η απάντησή μου στο γράμμα σου είναι ότι τα μηχανήματα που ανσφέρεις - ανεξαρτήτως μάρκας - είναι ιδανικά για δουλειά σήλα και παιχνίδια. Οχι, 6x CDR0M δεν χρειάζεσαι.

#### Αγαπητό USER,

Πρώτα απ'όλα θα ήθελα να σε συγχαρώ για την πηούσια και ενημερωτική ύλη σου αλλά και για τα τέλεια παιχνίδια που παρουσιάζεις κάθε φορά. Είμαι κάτοχος μιας Amiga 500, στην οποία είχα βάθει επέκταση μνήμης για 1MB. Όμως η επέκταση μνήμης χάλασε.

- 1) Μπορείς να μου πεις ένα κατόστημα που θα έχει μνήμη 1MB για A/500;
- 2) Θα ήθελα να μου υποδείξετε ένα καλή και μαζί άχι πολύ ακριβό (φθηνό δηλαδή) Hard Disk.
- 3) Είμαι και θαυμαστής των αθηναϊκών παιχνιδιών και ψάχνω εδώ και καιρό ένα παιχνίδι. Μπορείς να μου πεις ένα καλή παιχνίδι μπάσκετ και ένα κατόστημα που να το έχει;

Φιλικά

**Νίκος «Sonic» Γάλλος, Λάρισα.**

#### Sonic,

- 1) Αν αγοράσεις τα αδελφό περιοδικά GamePro, στις διαφημίσεις του θα βρεις περισσότερα κατόστηματα που ασχολούνται με Amiga. Ρίξε μια ματιά στις διαφημίσεις και του USER και θα πετύχεις εκεί να που θα σου ραμνηεύσει την μνήμη.
- 2) Για Amiga 500 δεν γνωρίζουμε κάποια hard disk που να είναι φτηνά. Δυστυχώς θα απαγορευθείς από τις τιμές. Ακαήσθησε την προηγούμενη συμβουλή μας.

- 3) Ισχύει ό,τι σας προηγούμενες απαντήσεις μας αν και το Tip Off που μπορώ να σκεφτώ αυτή τη στιγμή δεν πιστεύω να το βρεις original στα ράφια κάποια κατόστηματος.

#### Αγαπητό USER,

(Ουφ, όλοι έτσι αρχίζουνε). Είμαι 14 χρονών και σκέφταμαι ταν Δεκέμβρια να πάρω έναν 486 DX4/100 PCI με 540 MB σκληρό 8 RAM και 5VGA cdar manitar, επίσης CD-ROM και κόρτα ήχου.

- 1) Είναι καλή η επιλογή μου, τι λείπει σ'αυτό το σύστημα;
  - 2) Πόσο θα κοστίζει μαζί με τα Windows 95;
  - 3) Για πόσα μπορώ να βασίζαμαι σε ένα 4X CD-ROM;
  - 4) Πόσα θα καστίσει η αναβάθμιση σε Pentium 120;
  - 5) Πότε θα μου χρειαστούν 16 RAM;
  - 6) Πόσο κάνει ένα καλή φίλτρο αθάνης;
- Υ.Γ.1: Αντικαταστήστε την δισκέτα με CD. Φυσικά με μια ΜΙΚΡΗ αύξηση της τιμής...
- Υ.Γ.2: Γιατί μαμά... (άσχετα!)
- Υ.Γ.3: Ελπίζω σε δημοσίευση. (Ουφ όλοι έτσι τελειώνουν).

Φιλικότατα

**Γιώργος Καλαϊτζής, Θεσσαλονίκη.**

#### Ουφ Γιώργο,

- 1) Η επιλογή σου είναι θαυμάσια.
  - 2) Λίγα πάνω από 300.000
  - 3) Για δύο χρόνια περίπου.
  - 4) Άλλες 150.000 να υπολογίζεις.
  - 5) Από του χρόνου ίσως!
  - 6) Γύρω στα 20 χιλιάδικα.
- Υ.Γ. Καλή ιδέα.

#### Αγαπητό USER,

Είμαι 12 χρονών και είμαι κάτοχος μιας AMIGA 500 1MB. Ξέρω ότι είσαι τα καλύτερο περιοδικό για καμνιαύτερες και γι'αυτά γράφω σε εσένα. Θα ήθελα να σου κάνω τις εξής ερωτήσεις:

- 1) Παιό είναι τα δυσκολότερα σκάκι;
  - 2) Τα Χριστούγεννα θα πάρω τη νέα AMIGA. Να περιμένω να πάρω εκτυπωτή γι'αυτή ή να ταν πάρω στην A500;
- Υ.Γ. Τα σκάκι να μην είναι τα Battlechess.

#### Αγνωστε Φίλε,

- 1) Το Chessmaster είναι η πρώτη μου σκέψη, αλλά στην Amiga πραγματικά δεν έχεις πολλή επιλογές.
- 2) Πάρτον στην A500. Όλοι οι εκτυπωτές που δουλεύουν στην μία Amiga, δουλεύουν και στην άλλη.



### PC COLLECTION \* 3DO \* PLAYSTATION

GAMEDISC 350 - 400 UTILITY -

Συνδρομές 5000 σε CD.

Εγγραφές CD - ΜΕΓΑΛΗ ΣΥΛΛΟΓΗ GAMES - ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ.

Ετοιμες συλλογές στα μέτρα σας + επιλογές δικές σας.

Αντικαταβολές - Δωρεάν κατάλογος.

ΟΛΟΙ ΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ 3DO - PLAYSTATION.

Τηλ.: 2686996 Γιώργος

### AMIGA MEGA SOFTWARE

GAME DISK 200 - 250 δρχ.

ΠΡΟΣΦΟΡΑ στα 50 Gamedisks + 10 δώρο.

Παράδοση Αυθημερόν.

Αντικαταβολές Παντού.

Τηλ.: 2318464

### CD ΠΕΙΡΑΙΑΣΙΙΙ

ΟΤΙ ΕΧΕΙ ΣΧΕΣΗ ΜΕ CD & HARDWARE!

ΤΑΧΥΤΗΤΑ. ΑΜΕΣΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ!

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ!

ΤΡΕΛΛΕΣ ΤΙΜΕΣ!

ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ ΓΙΑ ΥΠΕΡΠΡΟΣΦΟΡΕΣ!

Τηλ.: 4121776, 093-465933

### CD CLUB

CD Titles= 5.000

Όλοι οι τίτλοι της αγοράς.

Παράδοση αυθημερόν.

Γιάννης, 7213282.

### AMSTRAD 6128.

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ & ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ.

Τα πάντα για AMSTRAD.

Καθώς και SERVICE. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ.

ΜΑΚΗΣ: 8314078

### \*\*\*AMIGA-PC SOFTWARE HARDWARE \*\*\*

1. Τίτλοι PC-CD 4.000 !!!!

(ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ για ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΕΝΟ  
χρονικό ΔΙΑΣΤΗΜΑ).

2. Τοποθέτηση CD σε A600 - A1200  
MONO 29.000.

3. COMPUTERS, ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ,  
ΜΝΗΜΕΣ, ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ.

### AMIGA

Όλες οι νέες κυκλοφορίες κατευθείαν από το  
εξωτερικό. Τεράστια συλλογή από games.

Gamedisk= 220 !!!

Εγγυημένη εγγραφή, αντικατάσταση  
σε περίπτωση προβλήματος.

Συνδρομή= 50 δρχ.!!!

Ταχύτατες αντικαταβολές ή αυθημερόν  
παράδοση στο σπίτι σας.

Hardware: CD, σκληροί δίσκοι.

Δισκέτες σε τιμές χονδρικής.

Τηλ.: 6410640

### GREEK-SOFT συνέχεια....

\* Pc CD TITLES= 5.000

\* Pc GameDisk= 300

\* Pc ProgramDisk= 500

\* WEEK super special = 5.000

\* Παράδοση κατ'οίκον.

Τηλ.: 01-4185693

### PC MAL - CLUB

Πωλούνται P.C games 250 dr.

Ακόμα παρέχουμε αναλώσιμα - software -  
hardware σε τιμή ευκαιρίας.

Κώστας (7017775).

### AMIGA PC VISION CLUB

AMIGA 250 PC 350, συνδρομή 5.000 CD για

AMIGA - PC. Ανανέωση κάθε εβδομάδα

ΔΩΡΕΑΝ κατάλογος & παράδοση

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ επαρχίας

Τηλ.: 6847653 ΔΙΟΝΥΣΗΣ

### PC & AMIGA GAMES & UTILITIES

CD από 7.000 δρχ.

PC GAME + DISC = 350 δρχ.

AMIGA GAME + DISK = 250 δρχ.

Εγγύηση εγγραφής, παράδοση αυθημερόν.

Αντικαταβολές παντού.

Τηλ.: 2717667

### PC-CLUB:

Προγράμματα, εφαρμογές, παιχνίδια.

Επίσης εγγραφές σε CD- ROM.

Δημιουργία Club προγραμμάτων.

Συνεχής ανανέωση. Πληροφορίες:

Τηλ.: 2913293.

### CD RECORDS PC & 3DO

Χωρίς ποηλιά λόγια....

Υπάρχουν τα πάντα στις καλύτερες τιμές.

Όλοι οι τίτλοι σε CD και ΔΙΣΚΕΤΕΣ.

CD + ΤΙΤΛΟΣ = 5.000

GameDisk= 300

ProgramDisk= 500

Παράδοση κατ'οίκον.

Τηλ.: 01-4183786

### AMSTRAD 6128

Η πηρυσιότερη συλλογή σε παιχνίδια και  
επαγγελματικές εφαρμογές

στην Ελλάδα. Στα 10 παιχνίδια δώρο

2 επιλογής σας!!! Επισκευές & service

με 6μηνη εγγύηση. Περιφερειακά.

Drive 5,25" = 30.000!!!

Ζητήστε τον νέο κατάλογο.

Ταχύτατες αντικαταβολές.

Αποκλειστικότητα το MEGABLASTERS.

Αυθημερόν παράδοση στο σπίτι σας!!!

Τηλ.: 6410640.



### \*\*\*ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ AMIGA CLUB\*\*\*

- \* Εχουμε ΟΛΑ τα ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ και UTILITIES για AMIGA και CD32!!!
  - \* ΤΑΧΥΤΑΤΕΣ ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ!!!
  - \* ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ!!!
  - \* Παράδοση ΚΑΤ'ΟΙΚΟΝ!!!
  - \* Αντικαταβολές ΠΑΝΤΟΥ!!!
- Τηλ.: 5743080 Μανώλης

### PC-CD WORLD

ΓΙΑ ΑΥΤΟΥΣ ΠΟΥ Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΕΙΝΑΙ  
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ΕΜΕΙΣ ΕΧΟΥΜΕ ΤΗ ΛΥΣΗ!!!  
5KID ROW!!!  
Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΠΡΩΤΥΠΟ ΠΟΥ ΕΜΕΙΣ ΚΑΘΙΕΡΩ-  
ΣΑΜΕ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ!!!  
ΕΓΓΡΑΦΕΣ ΣΕ CD-HD-DD-DAT!!!  
ΤΙΤΛΟΙ CD ΑΠΟ 5.000!!!  
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ-ΠΑΡΑΔΟΣΗ-ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ!!!  
ΤΗΛ.: 9380347.

### PC & AMIGA GAMES & UTILITIES

Τώρα και σε CD.  
Συνδρομές σε tape και δισκέτες.  
Αντικαταβολές, παράδοση κατ'οίκον.  
Τηλ.: 5983717 - 5987587

### CD ARCHIVE

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ - ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ PC ΣΕ CD-ROM  
ΔΙΣΚΕΤΑ.  
Τιμές Καταθηκτικές από 5.000.  
Ποιότητα για ΑΠΑΙΤΗΤΙΚΟΥΣ.  
Ταχύτητα Μεταφορά ΑΘΗΝΑ - ΕΠΑΡΧΙΑ.  
ΓΙΑΝΝΗΣ: 5620754

### 3DO, SATURN, PLAYSTATION

Ανταρραγές, Πωλήσεις, Ενοικιάσεις Παιχνιδιών.  
Ετοιμοπαράδοτα όλη τα Παιχνίδια και Πάντα  
φθηνότερα από Οπουδήποτε.  
Τηλεφωνήστε τώρα: 5620754.

### PC-GAMES.

Τα καλύτερα παιχνίδια για PC CD TITLE5.  
GAME5 από 5.500. PROGRAM5 από 7.000.  
Τηλ.: 8228047 Παύλος.

### AMIGA SOFTWARE

Game + Disk = 200 δρχ.  
Η μεγαλύτερη συλλογή από το 1986.  
Super τιμή για ποσότητες  
Τηλ.: 41.83.786 Βαγγέλης

### AMIGA \* CD32 \* PLAYSTATION \* 3DO

3DO PANASONIC - GAMEDISC 250δρχ - ΣΥΝ-  
ΔΡΟΜΗ 200. Και σε CD Δωρεάν κατάλογο.  
Αντικαταβολές. Όλοι οι τίτλοι για CD 32.  
Επίσης και για 3DO. BACKUP και CD για A1200.  
Γιόργος: 2686996.

### \*\*\* AMIGA \*\*\*

- GAMEDISK + MANUALS (ΛΥΣΕΙΣ) = 250.
  - ΔΩΡΟ 800 TIPS
  - Πρόγραμμα ΛΟΤΤΟ
- Υπεύθυνη ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΣΗ περίπτωση ΒΛΑΒΗΣ.  
ΜΑΚΗΣ 8314078

### ΚΥΨΕΛΗ CLUB

PC GAME5 + DISK = 250 δρχ.  
Εγγραφές TAPE. CD - ROM & 3DO.  
Εβδομαδιαίες συνδρομές.  
Τηλ.: 8238886, ΣΤΡΑΤΟΣ.

### AMIGA STATION PD-CD:

Προγράμματα μουσικά, επαγγελματικά, Video-  
πληοι, Demomakers, εικόνες, συλλογές σε CD,  
hacking. Επίσης: Videobackup, CDROMS, τροφο-  
δοτικά 200W, κλειδωτήρια, κατασκευές, σκληροί  
A1200, καλώδια, συνδρομές σε CD, disks, Video-  
backup. Μεταφορά προγραμμάτων σε CD.  
Τηλ.: 8617222, 18:00 - 22:00

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Συλλογή AMIGA 500-1200  
2.500 δισκετών με επιλεγμένα Games  
προς 150 δρχ. έκαστη.  
Τηλ.: 2530645 Δημήτρης.

### Θεσσαλονίκη ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ - ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ για PC.

Μεταφορές δεδομένων σε CD.  
Οι καλύτερες τιμές.  
Λάμπης 031-247327.

Προγράμματα + δισκέτα AMIGA 100-200  
δραχμές και ORIGINAL PC/AMIGA/CD.  
Τιμές ευκαιρίας.  
Τηλ.: 031-928100 (21:00 - 22:30).

### CD-R CENTER

Ο μεγαλύτερος κατάλογος CD-ROM & 3DO τίτλων.  
CD = 5.000 δρχ. I GAMEDISK = 300 δρχ.  
Επιλογή GAMES = 50 δρχ.  
Αντικαταβολές, συνδρομή CD, εγγραφή δεδο-  
μένων, αναλώσιμα.  
Γνώση και εγγυημένη δουλειά 100%.  
Γρήγορη παράδοση.  
Δωρεάν κατάλογος 01-5312966.

Όλα τα προγράμματα - παιχνίδια για PC, CDRom,  
AMIGA.

Οι πιο φτηνές τιμές της αγοράς.  
Αυθημερών παράδοση, αντικαταβολές.  
Τηλ.: 5149490.

### PC & AMIGA GAMES + UTILITIES

PC Game + Disk = 250 δρχ.  
AMIGA Game + Disk = 150 δρχ.  
TAPE = 2.500 δρχ. CD.... CALL  
Τηλ.: 5314051 Πέτρος Κωνσταντινίδης

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ 1.200 AMIGA ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΕΣ  
ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑΣ  
139.000 ΔΡΧ. ΤΗΛ.: 9594100.

### SEGA-NINTENDO

ΟΛΟΙ ΟΙ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ ΟΛΕΣ  
ΤΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ.  
ΠΑΡΑΔΙΔΟΝΤΑΙ ΑΥΘΗΜΕΡΩΝ ΚΑΙ ΧΩΡΙΣ  
ΚΑΜΙΑ ΕΠΙΒΑΡΥΝΣΗ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ.  
ΤΗΛ.: 5987587 - 5983717.





## ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

.....  
.....  
.....  
.....

να καταχωρηθεί με ηλαιο:.....

ΝΑΙ ☐

ΟΧΙ ☐

Να καταχωρηθεί με κεφαλαία :

ΝΑΙ ☐

ΟΧΙ ☐

Αριθμός Ηέξων:

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:.....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:.....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ:.....

ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ ΝΟ.....

\*ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

\*ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

\*ΑΝ ΔΕΝ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΚΟΨΕΤΕ ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΣΤΕΙΛΤΕ

ΜΑΣ ΦΩΤΟΤΥΠΙΑ ΤΟΥ Η' ΑΝΤΙΓΡΑΨΤΕ ΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΣΕ

ΕΝΑ ΚΟΜΜΑΤΙ ΧΑΡΤΙ

\*ΑΝ ΔΕΝ ΣΤΑΛΕΙ ΤΟ ΣΩΣΤΟ ΑΝΤΙΤΙΜΟ Η ΑΓΓΕΛΙΑ ΔΕΝ ΔΗΜΟΣΙΕΥΕΤΑΙ

\*ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΩΝ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 3000ΔΡΧ.

\*ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 300 ΔΡΧ.

\*ΣΤΕΙΛΤΕ ΤΙΣ ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΣΑΣ ΜΕΧΡΙ ΤΙΣ 14 ΤΟΥ ΜΗΝΑ (ΣΦΡΑΓΙΔΑ ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΟΥ) ΜΕΤΑ ΑΠΟ ΑΥΤΗΝ ΤΗΝ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΘΑ ΔΗΜΟΣΙΕΥΟΝΤΑΙ ΣΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ ΤΕΥΧΟΣ

## ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

Επιθυμώ να παραγγείλω παλιά τεύχη του USER. Δεν στέλνω χρήματα τώρα, αλλά θα πληρώσω μόλις τα παραλάβω. Δέχομαι να επιβαρυνθώ με τα έξοδα αντικαταβολής.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:.....

ΠΟΛΗ:.....

ΟΔΟΣ:.....ΑΡΙΘ. ....

Τ.Κ.:.....ΤΗΛΕΦΩΝΟ:.....

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΩ:

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εκτελούνται εφ' όσον υπάρχουν τεύχη.

\*ΑΝ ΔΕΝ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΚΟΨΕΤΕ ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΑΣ ΦΩΤΟΤΥΠΙΑ ΤΟΥ Η' ΑΝΤΙΓΡΑΨΤΕ ΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΣΕ ΕΝΑ ΚΟΜΜΑΤΙ ΧΑΡΤΙ



## ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΝΑΙ! Θέλω να γίνω συνδρομητής για ένα χρόνο (11 τεύχη) στο USER. Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο..... με το ποσό των 8.000 δρχ. αντί 9.900 δρχ. (για την Κύπρο 8.900 δρχ.) ή τραπεζική επιταγή πληρωτέα στη ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:.....

ΠΟΛΗ:.....ΟΔΟΣ:.....

ΑΡΙΘ.:.....Τ.Κ.:.....ΤΗΛΕΦΩΝΟ:.....

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ:.....ΗΛΙΚΙΑ:.....

ΑΡΧΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ:.....

\*ΑΝ ΔΕΝ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΚΟΨΕΤΕ ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΑΣ ΦΩΤΟΤΥΠΙΑ ΤΟΥ Η' ΑΝΤΙΓΡΑΨΤΕ ΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΣΕ ΕΝΑ ΚΟΜΜΑΤΙ ΧΑΡΤΙ



**USER**

**ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ**

**ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.  
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ  
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ**



**USER**

**ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ**

**ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.  
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ  
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ**



**USER**

**ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ**

**ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.  
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ  
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ**





ΑΠΟ 20 ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΥ ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΣΤΑ ΠΕΡΙΠΤΕΡΑ

# MULTIMEDIA

ΤΕΥΧΟΣ 1 ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1996

ΔΡΧ. 1500

## WORLD

ΑΦΙΕΡΩΜΑ 4x - 6x

# CD-ROM DRIVES

ΟΔΗΓΟΣ ΕΠΙΒΙΩΣΗΣ  
WINDOWS '95

REBEL ASSAULT II :  
ΠΙΣΩ ΑΠΟ ΤΙΣ  
ΚΑΜΕΡΕΣ



ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ QUICKTIME VR



# Νέα εποχή στο SOFTWARE



TA CD ROM & MANUALS MONO 7.000 δραχ. !



Αποκλειστικοί αντιπρόσωποι  
**PLOTLINE Ε.Π.Ε.**

ΜΗΝΟΤΑΤΗ 7, 106 82 ΑΘΗΝΑ  
ΤΗΛ: 3844 695 3836 550

ΔΙΑΘΕΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΔΙΑΝΙΚΗ

ΔΙΑΘΕΣΗ Β.ΕΛΛΑΔΟΣ  
NEW LOGIC A.E.  
ΤΣΙΜΕΚΗ 3 ΦΕΣ/ΝΙΚΗ  
ΤΗΛ: (031)251184-87

ΚΟΡΙΝΘΟΣ PC GAMES  
ΓΙΑΝΝΗΣ ΚΙΚΕΡΗΣ  
ΕΡΜΟΥ 63  
ΤΗΛ. (0741) 83583

ΔΙΑΘΕΣΗ ΘΡΑΚΗΣ  
MULTI MEDIA S.L.C.  
ΚΑΡΑΟΛΗ Μ. 40Α ΣΑΝΘΗ  
ΤΗΛ. 0541 - 70043



Ελληνικές οδηγίες  
και  
ελληνικές τιμές

• ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΕ ΦΠΑ